

Hawkmoon

LA KAMARG

ERIC SIMON



Hawkmoon

LA KAMARG

Auteur

Eric Simon

Plans

Thierry Monter

Couverture

Alain Gassner

Maquette

Studio Perspectives

Illustrations

Bruno Martin
Jean-Luc Sala
François Pardo

Production

Philippe Dohr
Eric Simon





SOMMAIRE

La Kamarg 3

Description Géographique	3
Population.....	5
Organisation Politique.....	6
Les Sectes Présentes.....	6
Sciences et Savoirs	7
L'Armée.....	7
Personnalités.....	13
Sites	15
Voyager en Kamarg	27

Aventures en Kamarg : 5282-5298 28

Présentation	28
Chronologie Générale	28

Le Règne du Sorcier Bulgare : 5282-5291 29

Introduction de Nouveaux Personnages.....	29
Mort d'un Seigneur Gardian (5282)	29
Le Conseil de l'Arène (5282).....	30
Une Ambassade en Bulgarie	31
Intronisation du Nouveau Seigneur Gardian (5283).....	36
Assassinats à Tunis.....	38
La Prise du Pouvoir.....	39
Les Baragouins	40
La Libération	41

La Paix avant la Tourmente : 5292-5296 42

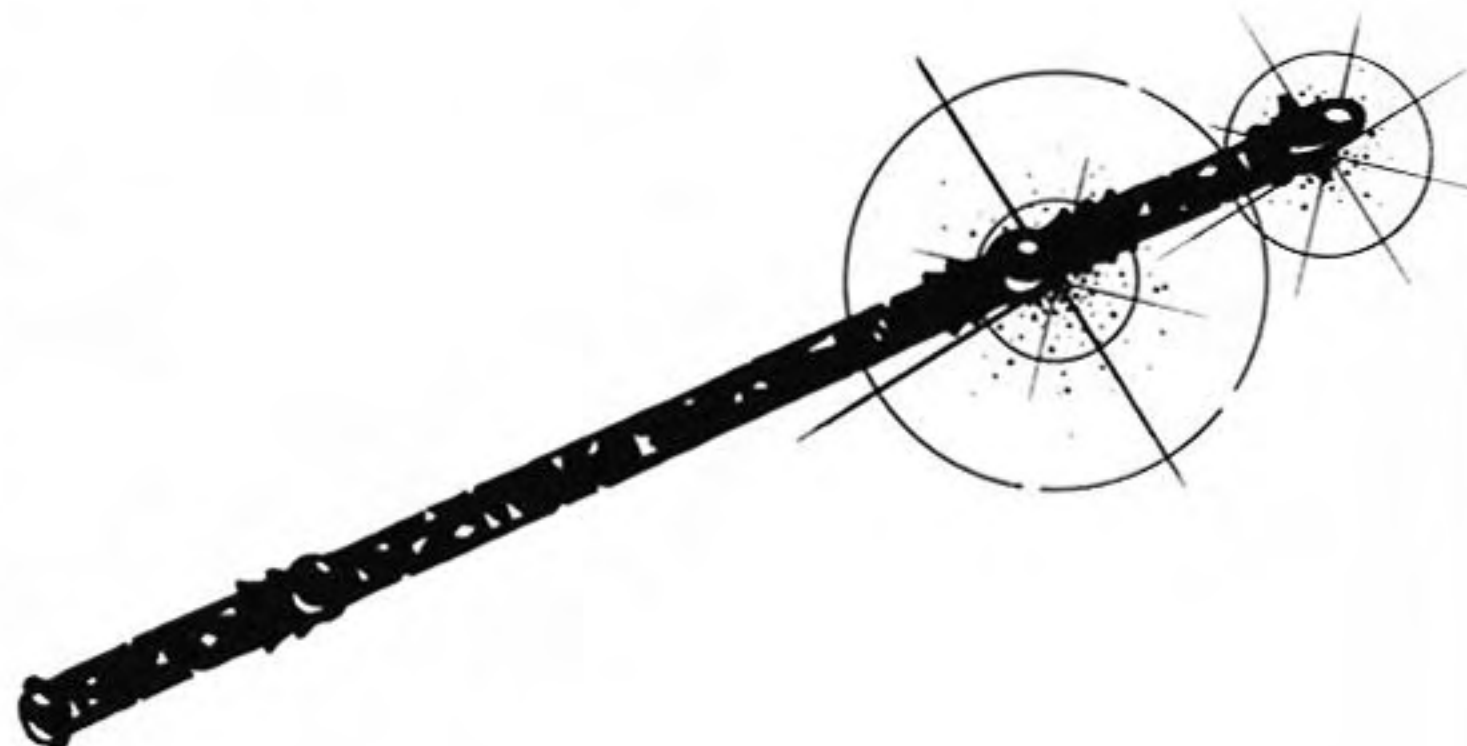
Introduction de Nouveaux Personnages.....	42
Le Conseil de l'Arène (5292).....	42
Rencontre avec le Comte Airain	42
La Chasse aux Baragouins 5292	45
La Paix avant la Tourmente (5292-5296)	46
L'Ambassade du Baron Méliadus (5296)	47

La Grande Guerre 5297-5298 48

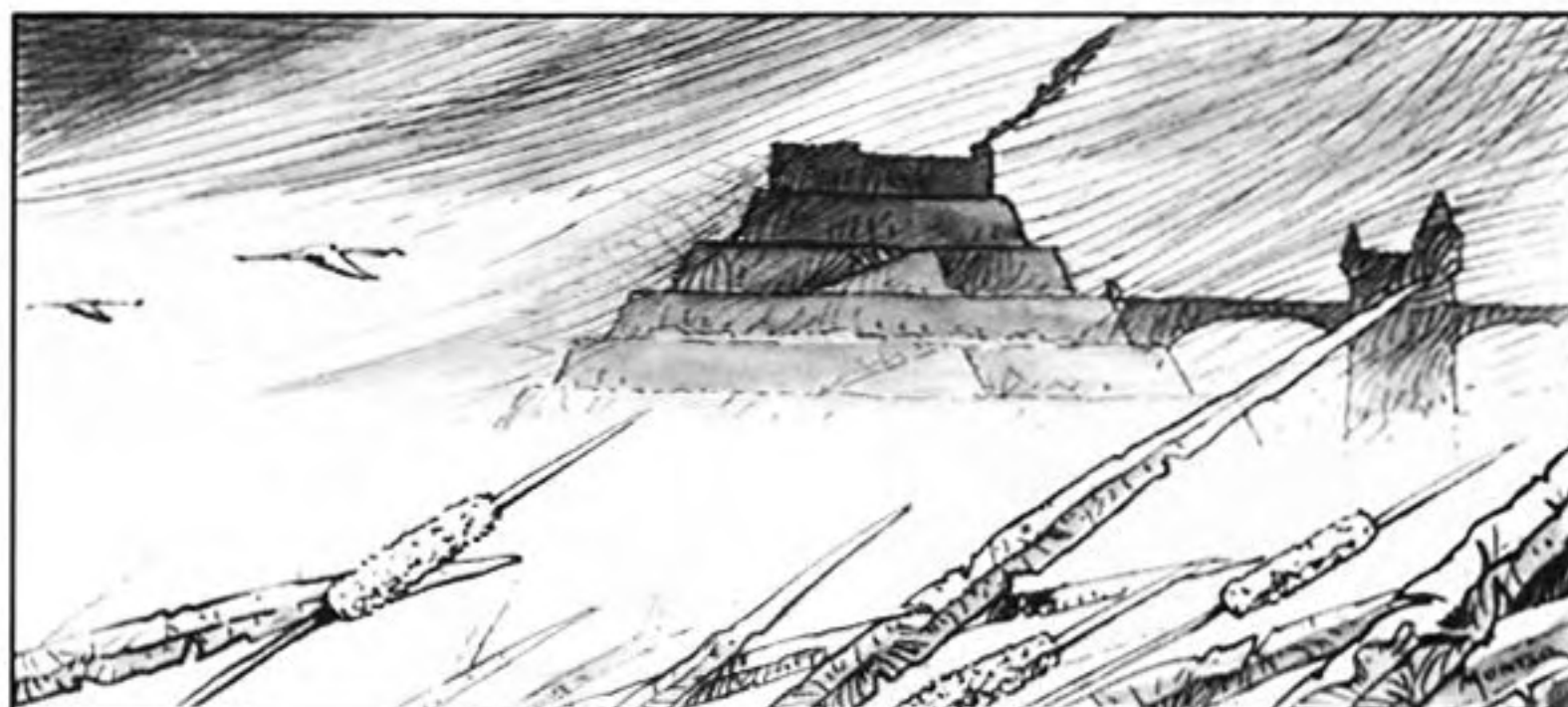
Introduction de Nouveaux Personnages	48
L'Arrivée du Joyau Noir	54
La Chevauchée Héroïque.....	54
La Première Bataille de Kamarg	56
Les Missions de Guerre	57
Missions Aériennes	58
La Tour 45	59
La Colonne de Secours	60
La Construction du Fortin.....	61
Embuscade dans le Marais.....	62
Le Monstre du Marais.....	64
La Relève	64
Le Duel.....	65
Infiltration	65
La Grande Attaque	66
Table des Butins.....	67
La Fin de la Kamarg	67
La Cité Condamnée	68
Le Retour et la Dernière Bataille.....	72

L'Art de la Guerre 74

La Connaissance de la Guerre	74
Représentation des Batailles	74
Annexes.....	76



La Kamarg



Description Géographique

"L'antique territoire de marécages et de lagunes s'étendait à proximité de la côte méditerranéenne. La Kamarg avec ses vastes horizons, ses ciels de pourpre, de rouge, d'orange et de jaune, ses reliques d'un passé oublié, ses rites et ses coutumes immuables, avait séduit le vieux comte, qui s'était attribué la tâche d'assurer la sécurité de son pays d'adoption.

Au sud, les marais se fondaient graduellement à la mer... D'autre part, le pays était délimité sur trois côtés, par des chaînes de montagnes".

Le Joyau Noir
M. Moorcock

Il est difficile de trouver en Kamarg un paysage sans marais ou lagune. Seules quelques grandes prairies sur la frontière nord offrent un certain contraste. Les deux cités de la Kamarg, Arles et Aigues Mortes sont entourées par ces étendues lacustres. Au nord il s'agit de marais alimentés par les eaux du fleuve, tandis qu'au sud les étangs et autres lagunes sont d'origine maritime. Tout un réseau de sentiers relie une centaine de villages. Les véritables routes sont rares. Les habitants des villages travaillent à la culture du riz et à la récolte du sel. Des rizières entourent chaque village telle une large auréole.

Contrairement à d'autres régions marécageuses la Kamarg n'est point insalubre, l'air marin et le mistral chassent les miasmes. En Kamarg la notion de côte est difficilement saisissable. Les marais deviennent des lagunes qui se fondent dans la Mer du Milieu. Qui plus est le contour des côtes est changeant de par l'action érosive de la mer et le dépôt simultané de sédiments emportés par les eaux du fleuve. Ainsi en certains endroits la mer gagne sur les terres, tandis qu'en d'autres la terre gagne sur la mer. En été les marais asséchés offrent à l'oeil de vastes étendues de sel craquelé. Les pluies sont peu abondantes et rares.

En dehors des rizières et des villages, la Kamarg appartient aux chevaux cornus, aux taureaux et aux flamants. Ces animaux forment généralement des bandes d'une centaine d'individus.

Ces étendues incultes occupent la plupart de la Kamarg. Sans arbre, couverte de roseaux, la Kamarg est vraiment le domaine des vents. Quelle que soit la saison, un vent balaye toujours ces étendues dépourvues d'abris. Le point culminant de la Kamarg atteint péniblement cinq mètres.

La végétation comprend bon nombre d'espèces disparues par ailleurs et d'autres adaptées à ce milieu.

Table d'Événements en Kamarg

Événements Communs

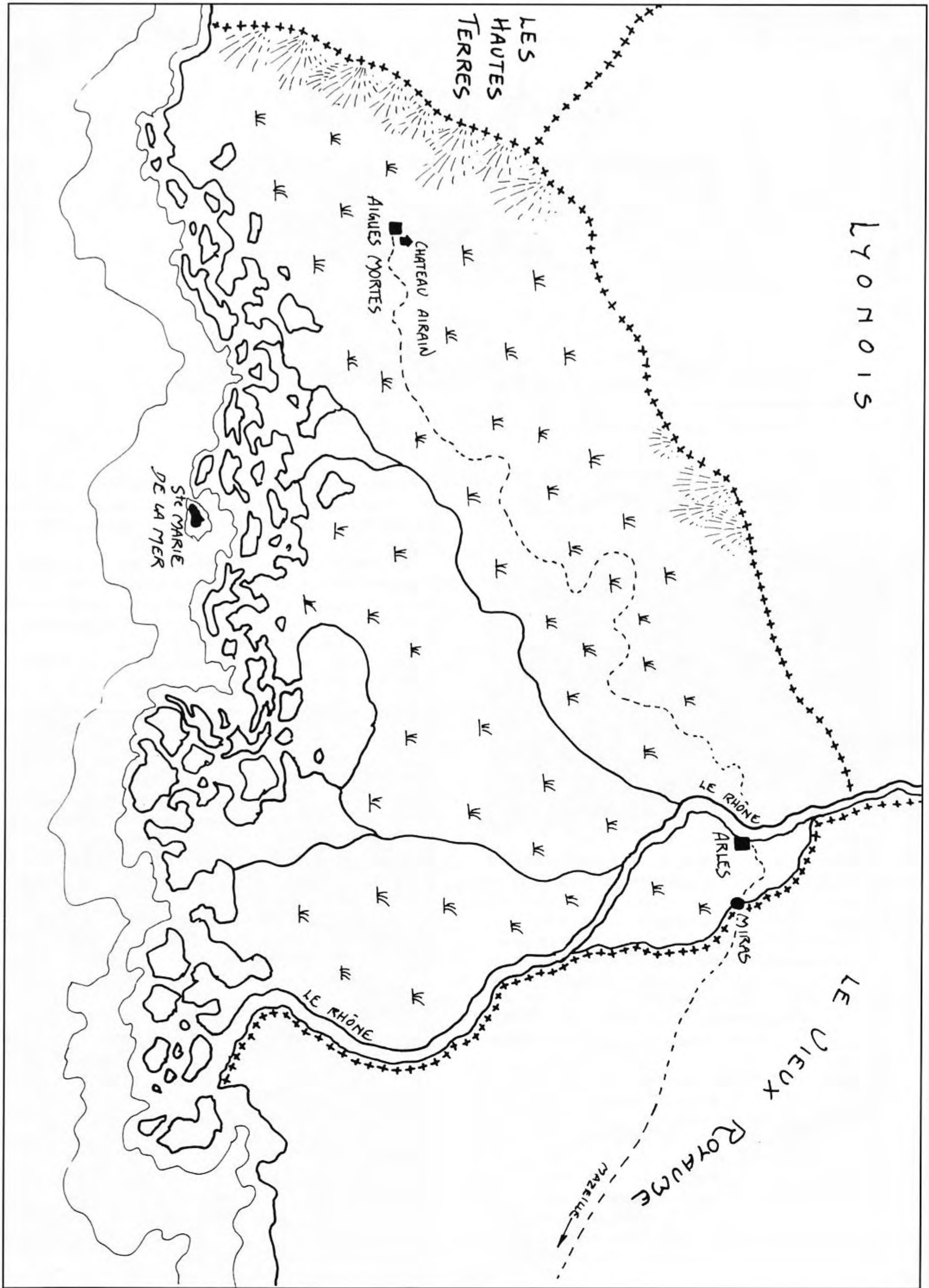
- Une grande caravane marchande arrive à Arles. Un grand marché commence autour de dizaines de chariots.
- Des voleurs d'oeufs de flamants ont été repérés dans les marais. Une compagnie de gardians les recherche activement.
- Des festivités se préparent aux arènes. Les gardians y amènent en grande procession de puissants taureaux.
- Des heurts entre paysans et éleveurs ont provoqué quelques blessés légers.

Événements Rares

- Des mutants des Hautes Terres ont lancé un raid en Kamarg. Les deux compagnies de chasseurs se préparent à les repousser.
- Une galère s'est échouée sur la côte, au coeur des marais. Les gardians recherchent des survivants.

Événements Exceptionnels

- Un espion s'est enfui du château Airain en assassinant deux gardians.
- Une ambassade d'un pays lointain séjourne pour quelques jours en Kamarg. Plusieurs érudits et scientifiques l'accompagnent.



Population

La population de Kamarg est l'une des plus saines de France. Le taux de mutation est nul et aucun virus n'infecte le pays. La plupart des habitants vivent de culture, de pêche ou d'élevage. Les deux cités de la Kamarg, Arles et Aigues Mortes, rassemblent 30 000 habitants, des artisans et des marchands pour la plupart.

Population de la Kamarg

Humains : 100 000
Mutants : quelques dizaines de Baragoins.

Les Kamargais se montrent plutôt méfiants envers les étrangers, mais donnent leur confiance à ceux qui la méritent. Pareillement, la plupart n'éprouve guère de curiosité pour le reste du monde. Mis à part quelques têtes brûlées, ils préfèrent demeurer au cœur de ces marais battus par le Mistral ou le vent du large. Cependant, cette quiétude n'est pas synonyme de pusillanimité. Formé dans la milice, encadré par les gardians, le petit peuple de Kamarg est prêt à résister quel que soit l'ennemi ...

Lexique

Cette partie donne la signification de mots couramment utilisés en Kamarg :

- ☐ **L'Eisero** : ce vent apporte les tempêtes d'automne.
- ☐ **Ferrade** : la cérémonie au cours de laquelle les jeunes taureaux reçoivent au fer rouge la marque de leur propriétaire.
- ☐ **Ficheroun** : un trident aux pointes émoussées monté sur un long manche servant à immobiliser un taureau.
- ☐ **La largade** : ce vent précède le beau temps.
- ☐ **Lido et Lône** : les étroites bandes de terres délimitant respectivement les étangs et les marais. Les Kamargais les utilisent comme voies de communication, bien que nombre d'entre elles disparaissent subitement dans les eaux des étangs et des marais.
- ☐ **Lou Biou** : les taureaux de Kamarg, de petite taille mais très combattifs.
- ☐ **Lou Ferré** : la lance servant aux gardians pour guider le bétail.
- ☐ **Mas** : petite maison de Kamarg.
- ☐ **Manade** : un troupeau de chevaux cornus ou de taureaux.
- ☐ **Manadier** : un éleveur de chevaux cornus ou de taureaux.
- ☐ **Le Mistral** : le vent le plus violent qui souffle sur la Kamarg.
- ☐ **Sagno** : le roseau omniprésent en Kamarg.
- ☐ **La Salicorne** : une plante aux couleurs vives poussant exclusivement sur les croûtes de sel. Cette plante réputée pour ses vertus curatives a donné naissance à un commerce plutôt opulent.
- ☐ **Un Sansouire** : il s'agit d'un étang mis à sec durant l'été laissant apparaître une couche de sel craquelé.
- ☐ **Seden** : un lasso tressé en crin permettant aux gardians de capturer les jeunes chevaux cornus non dressés.

- ☐ **La Tramontane** : ce vent annonce les chutes de pluie.

Création de Personnage Kamargais

Appliquez les modificateurs suivants pour un personnage originaire de Kamarg: +1D6 en CON et 1D4 en DEX.

Table des Origines Sociales

D100	Classe Sociale
01-10	Artisan
11-30	Fermier
31-40	Chasseur
41-50	Marchand
51	Noble
52-60	Marin
61	Erudit
62	Savant
63	Voleur
64-00	Gardian

- ☐ **Artisan** : la plupart des artisans de Kamarg vivent à Aigues ou à Arles. Beaucoup d'entre eux perpétuent des connaissances datant du Tragique Millénaire et oubliées autre part.
Tout personnage artisan possède la compétence Connaissance de la Mécanique à 40 %.
- ☐ **Fermier** : beaucoup de fermiers en Kamarg sont des éleveurs de chevaux cornus ou de taureaux. Jetez pour chaque fermier 1D10, de 1 à 5 le personnage est éleveur. En plus des compétences du fermier, il possède Equitation à 70 %, Connaissance des Marais à 40 % (voir ci dessous) et 1D10+1 chevaux cornus ou taureaux.
- ☐ **Chasseur** : les chasseurs de Kamarg ont une parfaite connaissance des marais et des lagunes. Ce sont les seuls qui savent traverser les endroits les plus périlleux et s'orienter au cœur de ce labyrinthe aquatique. Ce savoir est représenté par la compétence Connaissance des Marais. Tout personnage chasseur la possède à 90 %.
S'il le désire un personnage chasseur peut appartenir aux compagnies de gardians chasseurs. Ce sont les chasseurs qui sont chargés de récolter les oeufs de flamants.
- ☐ **Marchand** : tous les marchands vivent à Aigues ou à Arles. La plupart commerce avec le Vieux Royaume environnant, voir avec l'Italia. Leur principale activité concerne le négoce de sel, de riz, de salicorne.
- ☐ **Noble** : la noblesse en Kamarg se compose uniquement des descendants directs des Seigneurs Gardians. Ils bénéficient d'une certaine honorabilité mais cela ne leur confère aucun revenu particulier. Un personnage noble possède seulement 1D100x1 000 A.
Souvent la Kamarg leur confie des missions nécessitant de quitter le pays.

Si le personnage a une intelligence supérieure à 12, sa seconde occupation doit être tirée sur la table suivante.

D100	Occupation
01-10	Eleveur
11-30	Marchand
31-40	Erudit
41-50	Savant
51-00	Gardian

- ❑ **Marin** : les marins de Kamarg sont de simples marins pêcheurs travaillant dans de petites barques. Si le résultat du D10 donne capitaine, considérez le comme un second.
- ❑ **Erudit et Scientifique** : très rare en Kamarg, il s'agit le plus souvent de descendants d'immigrés. Ils résident tous à Arles. La plupart d'entre eux sont venus dans cette cité pour bénéficier des talents des artisans locaux.
- ❑ **Voleur** : ils existent uniquement dans les deux cités de la Kamarg. La plupart du temps, ils se contentent de commettre de petits forfaits qui encourent des peines légères pour leurs fautes. Tout crime majeur est sanctionné par le bannissement à vie et une magnifique empreinte au fer rouge sur le front.
- ❑ **Gardian** : Jetez un D10 pour tout personnage gardian. De 1 à 5, il est aussi pilote. Un gardian possède en plus la compétence Connaissance des Marais à 30 %. Les gardians veillent à la sécurité de la Kamarg. Ajoutez 10 % aux Compétences de Combat.

Organisation Politique

L'organisation politique de la Kamarg est plutôt originale. Le pouvoir revient aux familles les plus puissantes, pour la plupart des éleveurs, mais aussi aux représentants des villages et des cités d'Arles et d'Aigues Mortes. Ces "délégués" représentent en tout deux cent vingt personnes, soit :

- 110 chefs de village élus par leurs habitants
- 40 conseillers des cités d'Arles et d'Aigues Mortes
- 70 grandes familles de Kamarg

Ces deux cent vingt personnes se rassemblent tous les mois dans l'amphithéâtre d'Aigues Mortes. Même en temps ordinaire, les débats sont souvent agités pour ne pas dire violents. A plusieurs reprises par le passé des coups ont été échangés et plusieurs délégués sont déjà morts dans l'arène, victimes de leurs propos. La Kamarg a souvent frôlé la guerre civile, tant des intérêts divergents s'y opposent. Les chefs de village cherchent toujours à obtenir plus de terre pour développer les rizières, leur principale source de revenus, tandis que les éleveurs luttent pied à pied pour conserver les grandes étendues sauvages. Quant aux deux cités, elles alternent leur alliance suivant l'intérêt du jour. Cette situation explosive a amené les Kamargais à faire un choix plutôt inhabituel. Aucune faction ne pouvant obtenir le pouvoir sans causer une guerre civile et chacun refusant d'obéir à l'autre, les Kamargais se sont choisis un chef parmi les étrangers afin d'appliquer leur loi. Cette personne, le seigneur gardian, agit dans un cadre bien défini :

- La charge de seigneur gardian n'est pas héréditaire.
- En cas d'infamie, le seigneur gardian peut être banni avec l'accord total des délégués, voir exécuté.
- Le seigneur gardian doit assurer l'application des lois dé-

cidées par les délégués, veiller au maintien de l'ordre et organiser la défense de la Kamarg face à des ennemis extérieurs. Ainsi il commande les gardians et la milice.

- Le seigneur gardian bénéficie du château d'Aigues Mortes pour sa propre personne et d'une rente de 30 000 A par mois.

Ce système est en vigueur depuis plusieurs siècles et a donné dans l'ensemble de bons résultats. Les seigneurs gardians les plus indignes ont été bannis, rares sont ceux qui ont été éliminés par le peuple tel le sorcier bulgare. Ce dernier assassiné, les délégués se sont réunis dans l'amphithéâtre afin de choisir un nouveau seigneur gardian. Nombre de représentants aigris par l'expérience du sorcier bulgare suggérèrent de renoncer à ce système, d'autres proposèrent la charge à un banni de l'empire ténébreux... Le débat dura plus d'une semaine sans avancer pour autant. Des dizaines de noms avaient été prononcés mais aucun ne retint l'attention. Finalement un chef de village, ancien mercenaire de l'armée du comte Airain, proposa son chef de guerre comme seigneur gardian. Un silence s'empara de l'assemblée, chacun réfléchit à cette proposition incongrue : confier la Kamarg, petite principauté isolationniste au plus glorieux et ambitieux seigneur de guerre d'Europe. A court d'arguments et de postulants, l'assemblée décida d'envoyer au comte Airain une ambassade.

Celle-ci le trouva faisant le siège de Nurnberg pour le compte de la ligue des princes germaniques. Les émissaires exposèrent leur requête au redoutable preneur de cités, à l'invincible général. Après quelques jours de réflexion, le comte Airain accepta l'offre de la Kamarg. Nurnberg prise, le mercenaire scandinave quitta la Germanie pour son nouveau pays.



Les Sectes Présentes

Dès son arrivée, le comte Airain a mis au pas les deux cultes dominants, l'Eglise du Sincère Repentir et le Vrai Dieu. Toute démonstration de violence religieuse entraîne une lourde amende voir le bannissement en cas de récidive. Quant aux sectes sanguinaires, celles-ci sont interdites en Kamarg. D'un point de vue général, les sectes et autres sociétés sont étroitement surveillées en Kamarg.

Les Kamargais d'ailleurs, vouent peu d'intérêt aux philosophies qui déchirent l'Europe actuellement. La plupart des habitants restent stupéfaits devant ces gens qui sacrifient leurs biens, leur confort, pour des idées. Les Kamargais sont avant tout pragmatiques.

Les deux cultes, Sincère Repentir et Vrai Dieu, possèdent chacun un temple dans les cités d'Aigues Mortes et Arles.

La Kamarg a été et reste tolérante envers les sciences. Jamais ce pays n'a connu de "chasse aux sorcières". Généralement les Kamargais considèrent la science comme un pouvoir périlleux qui demande à être maîtrisé. C'est pourquoi nombre de seigneurs gardians furent par le passé de grands érudits ou de grands scientifiques, le dernier en date étant le sorcier bulgare, prédécesseur du comte Airain. Cette succession de talents a fait du château d'Aigues Mortes un grand centre de savoir quelque peu empoussiéré.

En effet si les Kamargais jugent la science utile, ils préfèrent vivre au grand air plutôt que de s'enfermer avec de vieux livres des années durant. Aussi tous les livres, documents et objets divers accumulés au fil des siècles sont seulement utilisés par les seigneurs gardians.

Le comte Airain a amené avec lui le type de science fort apprécié par les Kamargais : des objets pratiques, utiles en l'occurrence des armes qui défendent les tours de Kamarg. Noblegent quant à lui, a créé à Aigues Mortes une académie de Médecine et de Biologie fort appréciée des habitants.

Les Armements des Tours

Les armes les plus perfectionnées et secrètes d'Europe équipent les tours qui entourent la Kamarg. Le comte Airain a fait venir des artisans de Moscovie et d'Espanya pour installer les armes dans les tours.

Quant aux armes, la Moscovie et l'Espanya les ont fournies "gratuitement" au comte Airain. Ces deux pays ne pouvaient rien refuser à un homme auquel aucun de leurs secrets passés et présents n'étaient étrangers...

Aussi en moins de deux ans, la Kamarg devint la plus formidable place forte d'Europe et ceci dans la plus grande discrétion. Seuls quelques hauts dignitaires de Moscovie et d'Espanya savaient à quel point la Kamarg était devenue inexpugnable !

L'Académie de Médecine et de Biologie

L'académie ouverte par Noblegent occupe quelques pièces du château Airain. Elle compte environ une trentaine d'étudiants, pour l'essentiel des Kamargais. Les cours ont lieu quatre jours par semaine. Toute personne qui suit les cours gagne 1D6-1 % en Connaissance de la Médecine par mois.

Vestige du Tragique Millénaire

Epargnée par les grandes destructions du Tragique Millénaire la Kamarg est un véritable fossile vivant. Quantités de bâtiments datent de cette époque. Le vestige le plus impressionnant demeure l'ensemble défensif constitué par les tours de guerre.

Aujourd'hui, nul ne sait pourquoi ces fortifications ont été construites et quels ont été ses bâtisseurs. L'ensemble est demeuré inachevé, les tours n'ont jamais reçu leur armement et apparemment aucun assaillant n'a tenté de les prendre d'assaut.

La centaine de tours que possède la Kamarg sont toutes reliées par un réseau de souterrains aboutissant à la pyramide située sous le château Airain.

Les Gardians

Les gardians forment l'ossature de la défense de la Kamarg. Ils comptent en tout et pour tout 5 000 hommes divisés en cinquante compagnies de cent hommes chacune. Les gardians se recrutent surtout parmi les Kamargais mais aussi dans les pays étrangers. Les gardians se divisent en trois catégories :

- **les troupes de forteresse**, chargées de défendre les tours de guerre et de manier les armes qu'elles renferment. Ces troupes comptent dix compagnies composées uniquement de Kamargais.

- **la cavalerie** montée sur les chevaux cornus de Kamarg. Elle rassemble trente compagnies dont dix étrangères. Françaises pour l'essentiel, elles comprennent également une compagnie de Germains, une d'Italiens et une de Moscovites. Deux compagnies spéciales sont destinées à patrouiller les abords des Hautes Terres.

- **les pilotes** montés sur les flamants forment vingt compagnies dont une seule étrangère.

Depuis longtemps la Kamarg a pris l'habitude de recruter des gardians en dehors de ses frontières. En effet trop peu de Kamargais choisissent ce métier pour remplir les rangs. Cet apport de vétérans permet également aux gardians de conserver un esprit combatif.

❑ Le Recrutement

Le recrutement de mercenaires étrangers est particulièrement sélectif. Seuls des soldats aguerris peuvent espérer être retenus.

Le candidat doit manier une arme au moins à 60 % et être bon cavalier (80 % en Equitation).

L'équipement, armure, lance feu, monture sont fournis. La solde est de 300 A par mois. Les gardians sont logés dans deux casernes à Arles et Aigues Mortes ou dans des campements répartis le long de la frontière.

Tous les gardians sont des guerriers à l'exception des deux compagnies des Hautes Terres qui recrutent des chasseurs.

Les gardians portent tous la même tenue, des vêtements de cuir noir en hiver et une tunique sombre en été. Leurs armures et leurs armes sont noircies afin d'éviter tout reflet et de les protéger de la rouille.

Les gardians forment une troupe d'exception dont les qualités de bravoure, sens de l'initiative, discipline ont été démontrées lors des guerres contre l'Empire Ténébreux.

❑ Les Cavaliers

"La cavalerie de Kamarg est particulièrement redoutable. Les chevaux ne craignent pas les lances feu et les gardians font preuve de grandes compétences équestres. Leurs escadrons manoeuvrent plus vite que les reîtres et ne marquent aucune hésitation avant le choc d'une charge. Hier, leurs charges répétées ont brisé plusieurs bataillons d'élite formés en carré. Ils allaient et venaient parmi nos rangs, telle une faux infatigable dans un champ de blé".

Rapport du connétable loup Well'Ironduk à l'Empereur Huon le 2 décembre 5297.

Les compagnies de cavalerie regroupent les jeunes gardians et la majorité des étrangers. En temps de paix, leur rôle consiste à patrouiller sur les frontières de la Kamarg. Depuis l'accession au pouvoir du comte Airain, celui-ci a entrepris d'améliorer ces compagnies et les a soumises à un entraînement permanent. L'équipement standard d'un gardian comprend une cotte de maille, un cheval de guerre, un lance feu et des armes blanches.

Cavalier type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	13	13	12	14	12
Points de vie : 17						
Armure : 1D6						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Lance feu	70 %		5D6		-	
Epée longue	60 %		1D10+1+1D6		60 %	
Masse d'arme	50 %		1D8+1D6		50 %	
Compétences : Equitation 80 %, Pister 20 %, Embuscade 40 %.						

Les Chevaux Cornus de Kamarg

Les chevaux cornus possèdent tous une robe blanche immaculée et deux cornes torsadées au sommet de leur tête. Ces chevaux vivent à l'état sauvage en Kamarg. Les Kamargais les utilisent comme montures de guerre de fait de leur bravoure. Un décret centenaire interdit la vente des chevaux cornus à des étrangers. Les chevaux blancs vivent en Kamarg depuis des temps immémoriaux, certains affirment qu'ils étaient déjà là avant l'arrivée des antiques Romaniens. Leurs caractéristiques ne se limitent pas à la blancheur de leur robe, ni à leurs cornes torsadées. Ils sont particulièrement résistants, intelligents et agiles en dépit d'une apparence plutôt lourdaude due à leur goinfrerie naturelle. Les sabots sont très durs et n'ont pas besoin d'être ferrés.

Les chevaux cornus de Kamarg

Caractéristiques		Compétences		
FOR	3D6+18	Sentir 20 %+1D10		
CON	2D6+9	Nager 60 %+1D10		
TAI	4D6+10			
INT	1D6+2			
POU	1D6			
DEX	3D6+2			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade	
Morsure	5 %	1D10	-	
Coup de sabot	5 %	1D8+2D6	-	
Cabrage et ruade	5 %	2D8+2D6	-	
Piéliner	25 %	4D6	-	
Cornes	15 %	1D10+2D6	-	
Armure : 1 point de peau				

A sa naissance, le poulain a une robe noire qui blanchira après quelques années. Durant la même période, ses cornes apparaissent et se développent. Les chevaux cornus vivent dans un état de semi liberté en Kamarg. Ils sont seulement capturés et dressés lorsque le besoin s'en fait sentir.

Habituellement leur queue n'est pas coupée, ce qui permet aux chevaux de se débarrasser des mouches et autres insectes proliférant dans les marais. A l'occasion, les gardians protègent leur cheval d'un caparaçon de cuir conférant à la monture

1D6-1 points de protection supplémentaires. Les chevaux cornus peuvent être entraînés à la guerre ; appliquez pour ces heureux élus les règles du cheval de guerre, livre du maître p 6.

Les Monteurs de Flamants

" Hier une meute de dragons, lors d'un vol de reconnaissance vers la Kamarg, a été interceptée par des flamants montés. Le combat a opposé 12 de nos ornithoptères à 13 flamants. Nous avons perdu 6 appareils pour 2 flamants (confirmés) et 2 possibles. Les pilotes qui composaient cette meute étaient tous des vétérans de nos campagnes de Scandie, de Germanie et de France. Le chef de meute, pilote d'exception, a été lui aussi abattu ! Je rappelle au premier chevetin de nos armées que d'après nos espions la Kamarg compte plus de 3 000 flamants montés alors que notre armée rassemble 1 000 ornithoptères. Aussi j'ose demander de reporter l'attaque sur la Kamarg de 15 jours le temps nécessaire pour concentrer nos ornithoptères basés en Germanie, Italia et à Karlay".

Rapport du marquis Will Maitland de l'ordre du Corbeau au Baron Méliadus, daté du 23 Novembre 5297.

Les monteurs de flamants sont choisis parmi les meilleurs gardians. Ils représentent la deuxième force de la Kamarg après les tours de guerre.

L'équipement des monteurs de flamants est le même que celui des cavaliers.

Monteur de flamants type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	13	13	13	15	12
Points de vie : 18						
Armure : 1D6						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Lance feu	80 %		5D6		-	
Epée longue	70 %		1D10+1+1D6		70 %	
Masse d'armes	60 %		1D8+1D6		60 %	
Compétences : Navigation Aérienne 60 %, Diriger un Animal Volant 70 %, Voir 40 %, Equitation 80 %, Pister 20 %, Embuscade 40 %.						

Les Gardians des Tours de Guerre

Gardian de tour type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	13	14	15	14	11
Points de Vie : 16						
Armure : 1D6						
Armes		Attaque	Dégâts	Parade		
Lance feu		90 %	5D6	-		
Epée longue		80 %	1D10+1+1D6	80 %		
Masse d'arme		60 %	1D8+1D6	60 %		
Compétences : Connaissancê de la Mécanique 20 %, Connaissance de l'Electricité 10 %, Navigation Aérienne 70 %, Diriger un Animal Volant 80 %, Voir 40 %, Equitation 90 %, Pister 20 %, Embuscade 40 %.						

" Notre cavalerie ayant été démontée par les armes des tours de guerre, je reçus l'ordre d'amener mon bataillon de canon feu en position de tir afin de museler les tours. Aussitôt nos attelages s'élancèrent sous le feu ennemi. En moins de quelques minutes mes 24 pièces étaient en position et ouvraient le feu sur une de ces maudites tours. Le tonnerre se déchaîna et des nuages de fumée noire secoués par de violentes explosions enveloppèrent la tour.

Après plusieurs salves, seul restait un grand champignon de fumée. Mes hommes crièrent leur joie d'avoir détruit une de ces forteresses. Mais alors que la poussière soulevée par nos tirs retombait lentement, la tour réapparut. Intacte ! Nos puissants canons feu ne l'avaient même pas égratignée. Effarés, mes hommes se jettent sur leurs pièces mais avant que l'une d'elles ne parle, d'étranges formes sortaient des créneaux de la tour. Des sphères blanches tombèrent alors sur nous. Une par une ces sphères explosèrent et à chaque fois, l'une de mes pièces et ses servants étaient gelés ! Les survivants de mon bataillon se débâtirent ; pour la première fois ils abandonnaient leurs pièces devant l'ennemi. J'eus beau tuer trois de mes soldats de ma main, la déroute devint générale. Entraîné par mes hommes, je repris conscience."

Rapport du commandeur Tomsween, accusé de désertion, devant le tribunal impérial.

Les gardians des tours de guerre sont choisis parmi les anciens et uniquement au sein des compagnies de Kamargais. Leur rôle est essentiel, entretenir et manier les armes des tours de guerre.

Tous sont dévoués à leur pays et incorruptibles. Ils possèdent l'équipement standard.

❑ Les Gardians Chasseurs

Les deux compagnies des Hautes Terres diffèrent par leur équipement et leur tenue, des vêtements verts et bruns qui aident à la dissimulation de leur porteur dans les Hautes Terres.

" Des six meutes loutres envoyées dans les marais de la Kamarg, seuls quelques hommes blessés en sont revenus.

Les survivants affirment s'être rapidement perdus dans les marais. Plusieurs hommes ont péri dans les sables mouvants ou de fatigue, les autres ont été victimes de mystérieux guerriers invisibles décochant de longues flèches barbelées. Aucun des rescapés ne veut retourner dans les marais. Afin de ne pas démoraliiser mon bataillon j'ai fais démasquer les six survivants qui ont été aussitôt bannis du camp et de l'ordre."

Rapport du commandeur Buroughh au baron Méliadus

Le rôle de ces compagnies est de surveiller les frontières et de prévenir tout raid des mutants.

Gardian chasseur type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	12	12	13	15	10

Points de vie : 16

Armure : 1D6-1 cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc long	70 %	1D10+1D4+2	-
Epée large	40 %	1D8+1+1D6	40 %
Hachette	30 %	1D6+1	30 %

Compétences : Pister 80 %, Embuscade 60 %, Se Cacher 60 %, Camouflage 40 %, Ecouter 60 %, Chercher 50 %, Nager 40 %.

Les Tours de Guerre

Les tours de la Kamarg et la pyramide d'Aigues Mortes forment l'ensemble défensif le plus puissant de France. Les Granbretons l'ont prouvé pour leur malheur. L'origine de cette forteresse sans pareille se perd dans les ténèbres du Tragique Millénaire. Les érudits se perdent en hypothèses sur les raisons qui ont poussé les anciens à édifier une telle place forte dans un marais peuplé de flamants et de chevaux.

Les tours méritent le qualificatif d'icebergs. Elles ne forment que la petite partie émergée d'un vaste ensemble enterré. De grandes galeries souterraines forment un réseau qui relie les tours et la grande pyramide d'Aigues Mortes. Sous chaque tour, plusieurs salles permettent d'abriter la garnison et de puissantes machineries élèvent ou enfouissent la tour à volonté.

Les tours délimitent les frontières terrestres de la Kamarg. Elles forment une ligne ininterrompue sur les 115 milles de frontière. L'espace séparant deux tours est variable, moins de cinq cents mètres séparent les plus proches alors que d'autres sont séparées par plus de deux milles. Les tours sont toutes identiques et renferment le même armement.

Les tours portent la marque du Tragique Millénaire, leurs lignes épurées, géométriques trahissent leur âge. Pas la moindre gravure, sculpture, fioriture ne vient briser leur harmonie. Les tours sont "coulées" d'un bloc, leur matière a une consistance mi-métal, mi-granit. Leur intérieur est tout aussi spartiate. Un escalier situé dans l'épaisseur de la muraille permet à l'équipage de passer d'un niveau à l'autre. Chaque étage est percé d'une trappe circulaire en son centre. Un treuil au dernier étage permet de hisser les munitions et les armes provenant des entrailles de la tour.

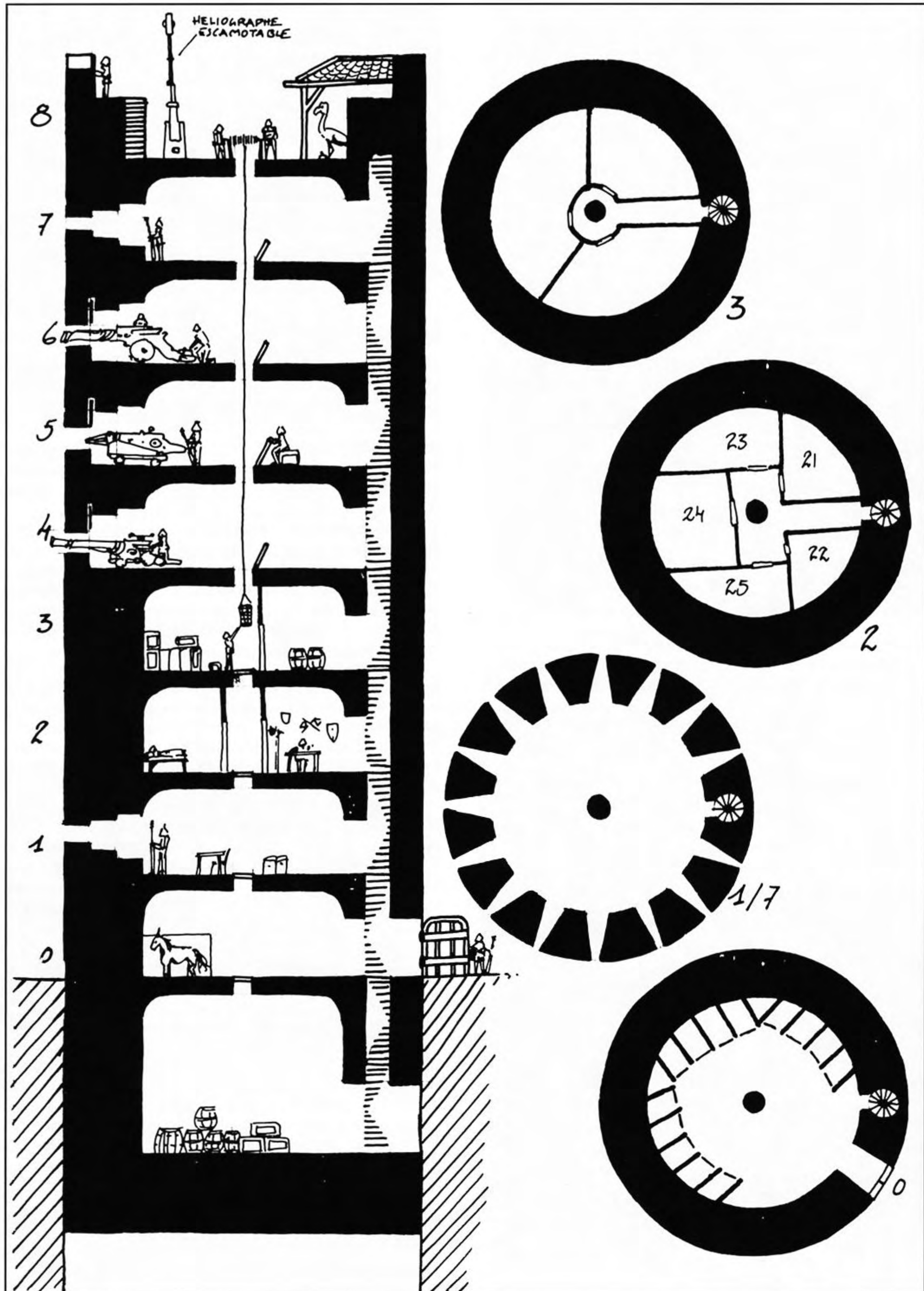
❑ Rez-de-chaussée

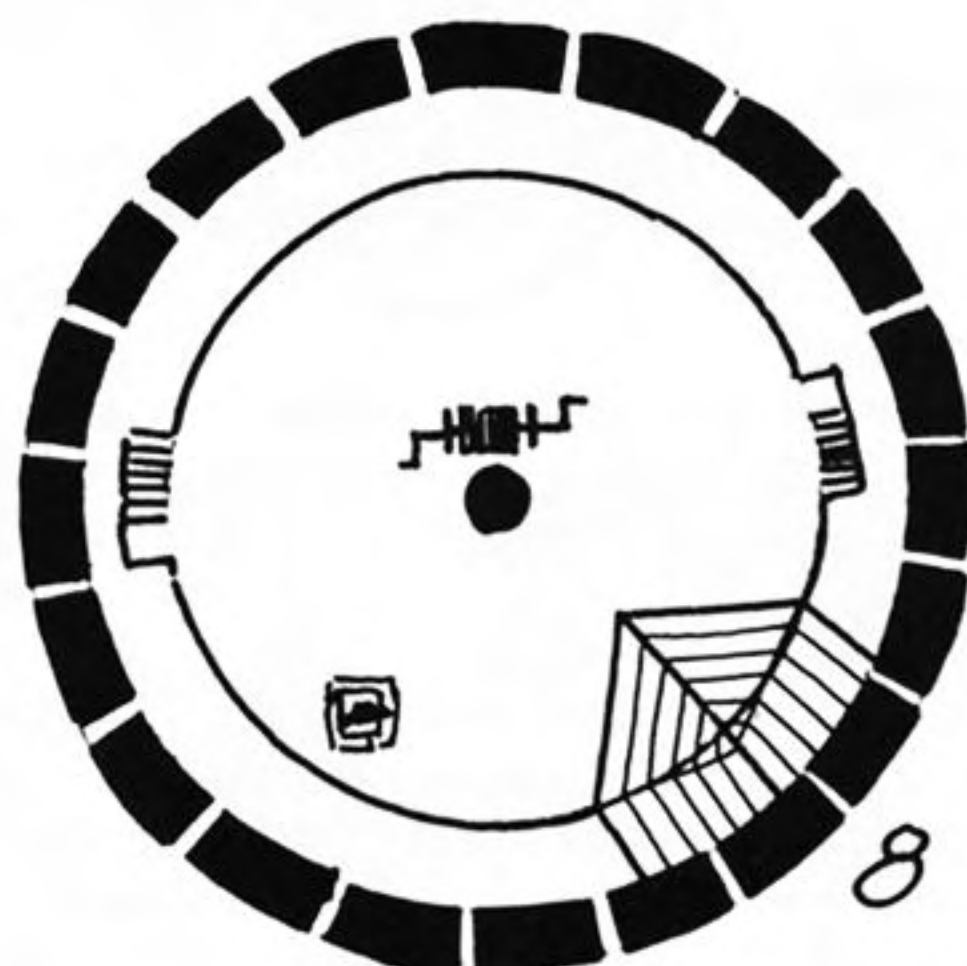
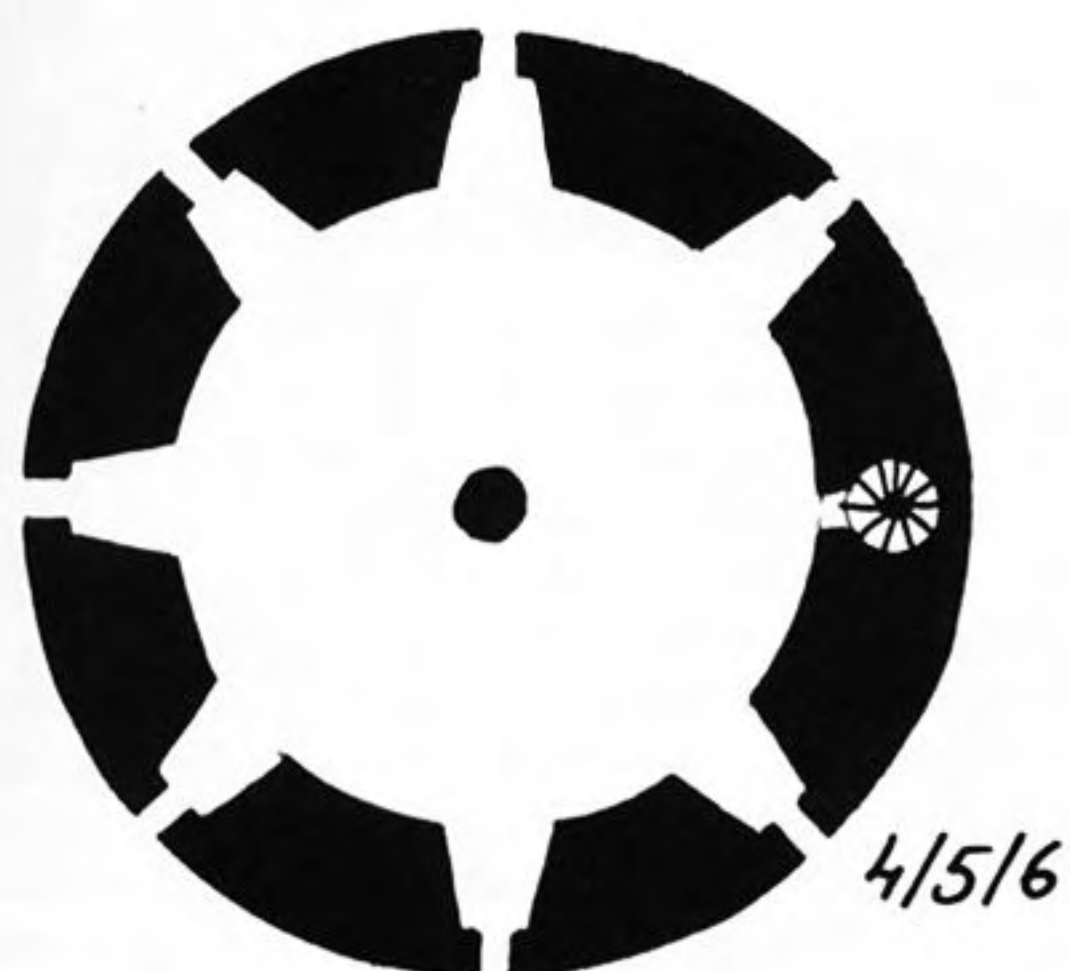
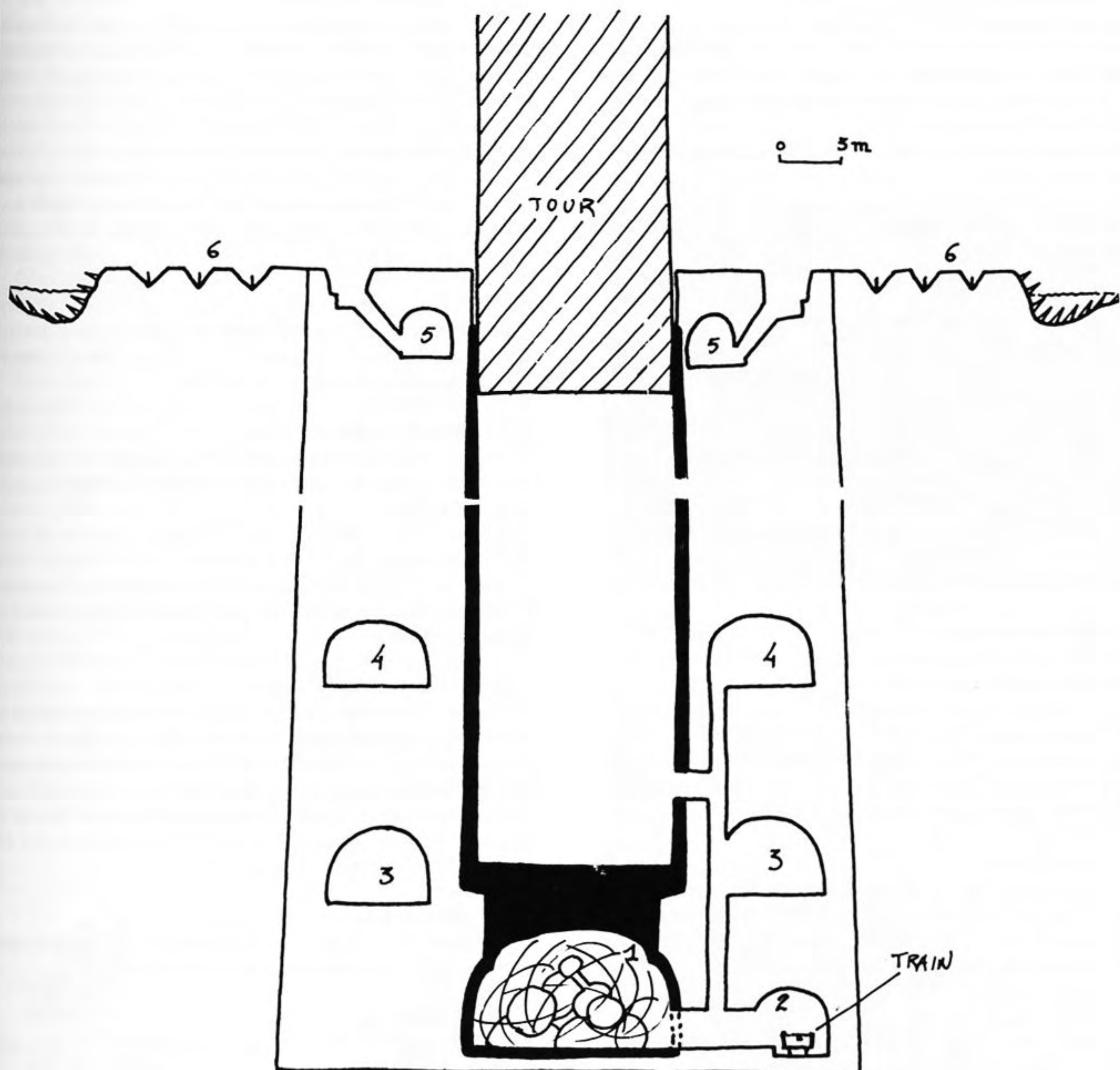
Le rez-de-chaussée comporte une seule ouverture, une solide porte d'acier à double vantaux. L'essentiel de la surface est occupé par les stalles, plus de dix, destinées à abriter les chevaux cornus de la garnison. Des ballots de foin et l'harnachement des chevaux s'entassent le long des murs. Un étroit couloir percé dans la muraille donne sur l'escalier desservant toute la tour. Un treuil et une grande dalle bouchant une ouverture circulaire occupent le centre de la pièce.

Porte d'acier

Armure : 40

Points de vie : 60





❑ Etage des meurtrières

Le premier étage est percé par plus de seize meurtrières. Celles-ci doivent permettre la défense rapprochée de la tour. En effet, les armes lourdes des étages supérieurs souffrent d'un angle mort. Les cent mètres entourant chaque tour ne peuvent être battus par leurs feux.

C'est aussi à cet étage que sont logés les renforts de garnison en cas de guerre.

De grands coffres métalliques dispersés entre les meurtrières contiennent les "pétards". Il s'agit de petites bombes artisanales destinées à être projetées par les meurtrières contre des ennemis qui se seraient avancés jusqu'en bas de la tour.

"Pétards"

Aire d'effet : 3 mètres

Dégâts : 4D6

Inconvénient : délai d'ignition 2 rounds

❑ 2ème étage

Le deuxième étage est le lieu de repos de la garnison.

21 : chambrée de la garnison

22 : cuisine et dépôt de vivres

23 : salle à manger

24 : salle d'armes de la garnison

25 : salle de repos

❑ 3ème étage

Le troisième étage renferme les munitions des divers canons. Celles-ci sont réparties dans trois pièces habituellement verrouillées. Seul, le chef de tour en possède les clefs.

❑ 4ème étage

Le quatrième étage abrite une batterie de cinq canons à ultra-son. Ceux-ci sont montés sur rails et peuvent être instantanément retirés de leurs embrasures. Des volets d'acier permettent de masquer les embrasures.

❑ 5ème étage

Cet étage abrite une batterie de cinq canons réfrigérants eux aussi montés sur rails.

❑ 6ème étage

Cet étage abrite une batterie de cinq hallucicanons eux aussi montés sur rails.

❑ 7ème étage

Plus de vingt meurtrières percent cet étage. C'est ici que prennent place les gardians armés de lances feu.

❑ 8ème étage

Le dernier étage de la tour est à ciel ouvert et protégé par des créneaux. Un héliographe permet de communiquer avec les tours voisines et un abri est prévu pour un flamant.

❑ Le sous-sol

Chaque tour surmonte un puits dans lequel la tour peut entièrement disparaître afin d'échapper à une menace. Le système qui permet ce mouvement date du Tragique Millénaire. Son fonctionnement est seulement connu du comte Airain et de Noblegent.

Des portes dans le puits permettent d'accéder à la tour lorsque celle-ci est enfouie.

1) Salle des machines

Cette salle abrite les machines qui élèvent ou font descendre les tours. Celles-ci ressemblent à de grandes sphères argentées reliées par des tubes. Ces machines exhalent un perpétuel ronronnement.

2) Station des galeries souterraines

Les galeries souterraines relient toutes les tours par une grande voie longeant la frontière. Chaque tour possède une station avec des quais où l'on peut décharger les équipements venant d'Aigues Mortes.

3) Entrepôt

Cet entrepôt a la forme d'une grande galerie circulaire faisant le tour du puits. Les gardians y stockent des munitions, des canons et des vivres.

4) Galerie d'habitation

Cette galerie de forme circulaire fait aussi le tour du puits. Divisée en pièces, la galerie peut abriter plus d'une cinquantaine d'hommes.

5) Les abris

Toute une série d'abris disposés autour de la tour permettent aux défenseurs extérieurs des tours d'échapper aux tirs des assiégeants.

6) Les chausse-trappes

Les alentours de chaque tour de guerre renferment de nombreuses surprises aux assaillants. Des chausse-trappes entourent par milliers les tours. Dissimulées sous des branchages dans les hautes herbes, il est difficile de les détecter. Creusées en forme de cône, leur fond est garni d'une longue et tranchante pointe d'acier. Nombre de Granbretons ont été mutilés par ces pièges (dégâts 2D6).

❑ Sous-sol de la tour

Lorsque la tour est enfouie, il est possible de communiquer avec les salles enterrées par cette vaste pièce.

❑ L'équipage

Chaque tour possède une garnison permanente, cinq gardians tous des vétérans.

Cet équipage minimum connaît le fonctionnement des armes, entretient la tour et ses mécanismes. Lors d'une guerre l'équipage est renforcé par dix gardians. Ceux-ci assurent la défense rapprochée de la tour.

❑ Feu !

L'organisation d'une tour face à l'assaillant est particulièrement rodée. Des années durant, le comte Airain a entraîné ses équipages.

La coordination entre les tours et les compagnies à l'extérieur est aussi très développée. Lors d'une bataille le chef de la tour se tient sur les remparts. De là-haut, il peut observer l'intégralité du champ de bataille. Il dirige le tir de ses batteries grâce à un interphone qui le maintient en contact permanent avec les servants des pièces.

Trois gardians assistent le chef de tour. L'un d'eux demeure à l'héliographe prêt à envoyer des messages aux autres tours ou aux troupes placées en réserve à l'arrière. Le deuxième observe lui-aussi le champ de bataille, quant au dernier il se tient prêt à apporter les messages du chef de tour aux batteries si l'interphone est hors d'usage ou encore à partir sur un flamant si l'héliographe est détruit.

Les gardians de l'équipage permanent se tiennent tous à une même batterie. Leur nombre réduit limite les tirs à une seule batterie. L'équipage de renfort se tient au premier étage, prêt à foudroyer avec les pétards ou les lances-feu les assaillants débouchant dans l'angle mort des tours. Encore qu'à plusieurs reprises des chefs de tours n'ont pas hésité à enfourer partiellement leur tour afin que leur canon tire directement au niveau du buste des assaillants...

L'équipage de renfort peut aussi faire une sortie sur les chevaux afin de prendre à revers des troupes ayant dépassé la ligne des tours.

Généralement une dizaine de gardians attendent tapis dans les tranchées ou les abris qui entourent la tour. Leur rôle consiste à repousser tout assaillant qui se rapprocherait de la tour.

La tactique générale mise en place par le comte Airain dans les batailles de Kamarg a été la suivante : le tir des canons des tours dirigé contre les rangs granbretons les décimait ou les désorganisait. Les survivants en désordre qui tentaient alors de dépasser les tours étaient chargés par les gardians et accablés de carreaux d'arbalète par les miliciens. Si les Granbretons tentaient de s'en prendre à une tour, les autres tours convergeaient leur tir vers ces groupes et les gardians chargeaient afin de dégager la tour.

Lorsque les assaillants semblaient fatigués, désorganisés, une charge massive des gardians était déclarée afin de les repousser définitivement. A chaque assaut les flamants neutralisaient les ornithoptères.

Cette tactique connut d'excellents résultats. A plusieurs reprises les Granbretons changèrent de stratégie mais toutes échouèrent devant la combinaison Tour-Gardian-Flamant. Ce n'est que par une guerre d'usure que les Granbretons l'emportèrent sur l'intelligence et la vaillance de la Kamarg.

Personnalités

Certaines personnalités de la Saga, déjà présentées dans le livret du maître ne sont pas reprises ici.

Von Villach

Noble guerrier, Germain

Von Villach

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	15	14	16	15	12

Points de vie : 17

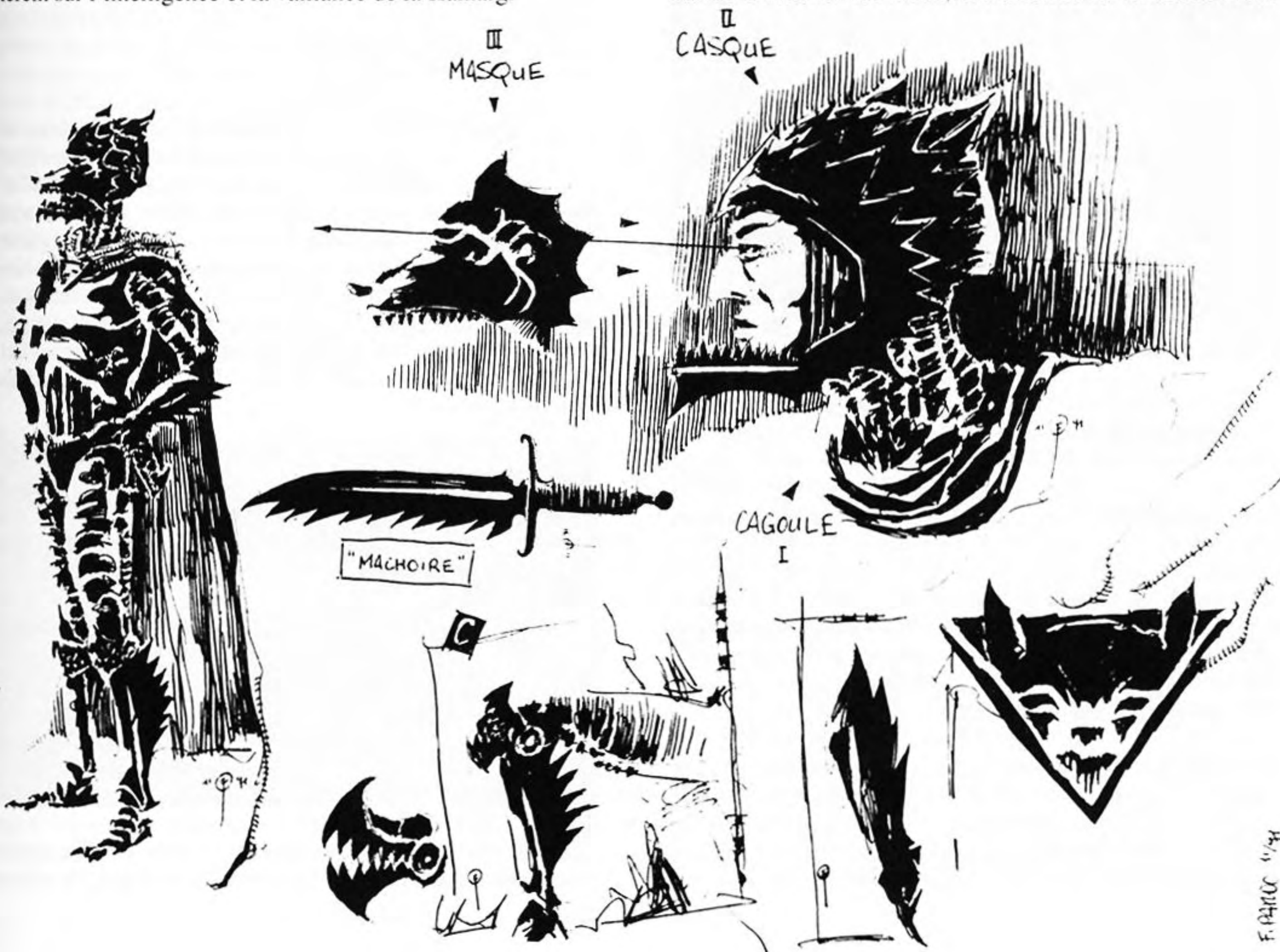
Armure : grand harnois 1D10+4

Armes	Attaques	Dégâts	Parade
Hache à deux mains	95 %	3D6+1D6	97 %
Epée longue	99 %	1D10+1+1D6	98 %
Lance feu	70 %	5D6	-

Compétences : Equitation 96 %, Parler Moscovite, Français, Italien 50 %, Botte Secrète Balafre Dextre 70 %.

Valeurs : Amitié, Généreux, Honneur, Bravoure, Vie de Famille

Von Villach est certainement le plus vieux compagnon du comte Airain. Tous deux se sont rencontrés au cours de leur prime jeunesse et se sont liés d'une étrange façon. A cette époque, le comte Airain, simple mercenaire au service des compagnies du Baron Müllberg von Kieferdorn, participait à la défense de la cité libre de Breslow. Les murailles enfin mises à bas par le tir de l'artillerie, les assiégeants s'élancèrent à l'assaut de la brèche. Parmi eux, courait et hurlait de toute sa voix



le jeune Airain. Sur les gravats fumants les attendaient quelques mercenaires et landkriegers bien décidés à les repousser. Parmi ces derniers se tenait Von Villach. Celui-ci possédait un petit domaine, vassal de la cité de Breslow. En tant que landkrieger, Von Villach vint participer à la défense de la cité assiégée. La mêlée sur la brèche fut meurtrière. Les défenseurs se réduisirent bientôt à une poignée menée par Von Villach tandis que les assaillants avaient couvert de cadavres la brèche. Un féroce duel opposa enfin Von Villach à Airain. Ce dernier le jeta à terre et lui fit grâce. C'en était fait de la résistance. Selon les coutumes de la guerre, le baron Müllberg von Kieferdorn mit à sac Breslow.

Depuis ce jour, les deux hommes ne se quittèrent plus, s'étant jaugés et estimés sur cette brèche.

Les exploits de Von Villach sont sans nombre et sa gloire ne démerite pas à côté de celle du comte Airain. Cependant lassé des tumultes, Von Villach a trouvé le repos en Kamarg et s'est rapidement empâté. Cette nonchalance ne l'empêche pas de veiller à l'entraînement des gardians et de la milice auprès desquels il s'est fait une réputation de tigre assoupi, mais vite réveillé. Rares sont les capitaines qui n'ont pas bénéficié de ses "petites remarques".

Von Villach considère Yisselda comme sa propre fille et la Kamarg comme son propre domaine.

□ Pons Yachar
Eleveur, Kamarg

Pons Yachar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	17	13	12	13	13	9

Points de Vie : 18
Armure : 0 ou 1D8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	44 %	1D6+1+1D4	46 %
Pique	51 %	1D10+1+1D6	50 %
Bouclier	-	-	46 %

Compétences : Elevage 90 %, Connaissance des Marais 58 %, Equitation 63 %, Persuader 74 %, Eloquence 57 %, Crédit 65 %.

Possessions : plus d'une centaine de taureaux et un riche domaine.

Valeurs : Rusé, Statut social, Possessif, Réputation, Goût de l'inconnu.

Pons Yachar apparaît comme un homme de taille moyenne à l'allure alerte et au visage amusé. Pons Yachar ne ressemble en rien à la plupart des grands éleveurs de Kamarg. La mise de ces derniers est princière, leur attitude souvent hautaine et leur poids souvent digne d'une médaille à une foire. Yachar est réputé pour la qualité de ses taureaux mais aussi pour son mode de vie. En effet ce grand manadier passe une bonne partie de son temps en dehors de la Kamarg. Il aurait déjà voyagé jusqu'aux confins de la Germanie. De ces longs voyages, Yachar ramène quantité d'objets monopolisant deux ou trois chariots à chaque retour. Prudent, Yachar se choisit toujours une escorte fidèle et compétente.

Si Pons Yachar a fait fortune en Kamarg il éprouve une certaine lassitude de cette petite contrée et aspire constamment à découvrir de nouveaux horizons. Habituellement il recrute des compagnons de voyage auprès de vieux gardians ou d'amis du Seigneur Gardian.

Pons Yachar est aussi l'un des capitaines de la milice.

□ Mahtan Just
Noble, Kamarg

Mahtan Just

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	14	11	13	18	16

Points de Vie : 18
Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	67 %	1D6+3	71 %
Brise-Lame	-	*	64 %

Compétences : Corrida 93 %, Esquiver 84 %, Sauter 85 %, Culbuter 76 %, Equitation 65 %.

Possession : deux chevaux cornus et quantité de présents de toutes sortes offerts par ses admirateurs et admiratrices.

Valeurs : Goût du danger, Bravoure, Beauté, Trop sûr de soi, Honneur.

Mahtan Just a tout du joli coeur, du pommadé qui fait tourner la tête des donzelles. On raconte dans les auberges que les mères de Kamarg le craignent tout autant que les taureaux. En effet, Mahtan est l'un des meilleurs dans l'arène. Qui plus est son style bravache lui amène une admiration inconditionnelle de la foule. Piétiné par Cornes Rouges, Mahtan sera sauvé par l'intervention du comte Airain.

La plupart du temps, Mahtan se comporte comme une diva, accablant son entourage de caprices aussi saugrenus qu'ennuyeux. Mahtan exige une vénération de la part de ceux qui l'approchent. Sinon il est prompt à la colère et défie facilement en duel "l'impoli".

□ Zhonzhac Ekare
Eleveur, Kamarg

Zhonzhac Ekare passe pour le meilleur éleveur et l'homme le plus riche de la Kamarg. Ses taureaux sont des bêtes magnifiques et ses coffres regorgent de pièces d'argent et d'or. En fait sa fortune est placée auprès des marchands d'Arles et lui rapporte des dividendes conséquents. Après le Seigneur Gardian, Zhonzhac Ekare est l'homme le plus influent en Kamarg. A plusieurs reprises il a déjà dépensé des centaines de milliers d'A pour venir au secours des malheureux. Cette générosité lui vaut une popularité sans égale. Dorénavant Ekare s'occupe plus du destin de la Kamarg que de sa fortune personnelle.

Zhonzhac Ekare

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	14	10	15	16	10	9

Points de Vie : 14
Armure : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	46 %	1D6+2	50 %

Compétences : Elevage 96 %, Equitation 46 %, Eloquence 74 %, Persuader 82 %.

Possession : La plus grande fortune de Kamarg.

Valeurs : Ambitieux, Sens Moral, Réputation, Généreux.

Ekare est aussi un adversaire de l'isolationnisme à tout crin. Méfiant envers le monde extérieur il croît tout de même

en la nécessité des échanges. Sous prétexte d'importer des biens il organise des caravanes qui sillonnent l'Europe. Celles-ci se composent de Kamargais, de gardians mais aussi de mercenaires étrangers. Ces missions ont pour but de ramener des vestiges du Tragique Millénaire, des biens, des animaux et des techniques inconnues en Kamarg.

- Juan Zhinaga**
Noble Guerrier, Italia

Juan Zhinaga
FOR **CON** **TAI** **INT** **POU** **DEX** **CHA**
15 13 15 13 16 13 14
Points de Vie : 16
Armure : 1D10+2, Plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre à deux mains	93 %	2D6+2+1D6	92 %
Marteau de guerre	75 %	1D6+3+1D6	73 %
Ecu	30 %	1D4+1D6	75 %
Arbalète	52 %	3D6	-

Compétences : Mémoriser 46 %, Eloquence 57 %, Chercher 63 %, Pister 47 %, Equitation 92 %.
Possession : Son équipement et quelques arpents de terre en Sicilia.
Valeurs : Vie de famille, Honneur Familial, Rusé, Bravoure.

Juan Zhinaga est un homme maigre au teint basané vêtu habituellement de velours noir. D'un caractère renfermé, Juan compte peu d'amis. Soldat de fortune il a participé à toutes les guerres d'Europe avant de devenir capitaine d'un escadron de gardians en Kamarg. En dépit de son caractère, Juan était apprécié pour ses qualités "professionnelles". Son comportement face aux Granbretons fût exemplaire jusqu'au jour où ceux-ci lui firent savoir qu'ils détenaient sa famille. Son attachement pour celle-ci l'emporta sur son honneur et il enleva la fille du comte Airain.

Malheureusement pour lui, le connétable granbreton qui supervisait cet enlèvement voulait toute la gloire pour lui seul et fit assassiner Juan. Quant à sa famille, les Granbretons l'avait éradiquée depuis longtemps.

Sites

Arles

Arles est la plus grande cité de Kamarg et aussi la plus riche. Si le seigneur gardian réside à Aigues Mortes, Arles détient le pouvoir économique. Sa position sur le Rhône, grande voie d'échange, n'est pas étrangère à son opulence. La cité est depuis des siècles sous l'emprise des grandes familles marchandes, toutes se livrant une concurrence sans merci. Cette lutte à couteau tiré ne les empêche pas de se liguer contre tout marchand étranger désirant s'installer en Kamarg. Les principales activités sont le commerce de sel, de riz et de salicorne, la plante "miraculeuse".

Des navires viennent aussi bien du nord de la France que d'Italia chercher du sel ou du riz, quant à la salicorne des boutres de Syria abordent même à Arles dans ce but.

Arles est dépourvue de murailles à la différence d'Aigues Mortes. La cité possède tout de même une caserne où séjour-

nent plusieurs compagnies de gardians. Arles est l'une des rares cités européennes n'ayant pas souffert des dévastations du Tragique Millénaire. Elle ressemble à un musée vivant où l'on peut contempler intact ce que l'on découvre habituellement en ruines ailleurs. Arles contient aussi des ruines datant de l'empire romanien.

La cité est complètement entourée par les bras du Rhône. Depuis longtemps le grand fleuve a donné naissance à de nouveaux diverticules qui ont rendu aux paysages environnant la cité son apparence d'antan.

- L'Auberge du Flamant**

L'auberge du Flamant donne sur une petite place non loin du port. Elle est certainement la plus célèbre et pittoresque de la cité. Ses habitués se recrutent parmi les aventuriers et autres coureurs de grand chemin. En fait la prospérité du Flamant provient de la réputation des gardians. Ces guerriers disciplinés et compétents sont recherchés comme mercenaires en France et en Italia surtout. Au fil des générations le Flamant est devenu le lieu où les gardians vétérans viennent offrir leur service et les employeurs potentiels viennent les rencontrer. C'est aussi dans cette auberge que les mercenaires étrangers se présentent pour devenir gardian.

L'auberge se situe dans une vieille bâtisse du Tragique Millénaire possédant un clocher. Une horloge animée se situe à son sommet. Plus d'une dizaine d'automates défilent suivant les heures. Réalisée en bronze et en argent, cette horloge est l'une des curiosités de la cité.

La table et la cave du Flamant sont les meilleures de toute la Kamarg.

Rez de chaussée

1 - La grande salle du bas est richement décorée. Souvent en soirée des musiciens viennent apporter quelques divertissements. Du matin au soir la table du coin est toujours occupée par Gervanko, un géant vêtu de noir et plutôt renfrogné. L'auberge est ouverte de 7 H à 3 H du matin.

2 - L'arrière salle située derrière le comptoir est le domaine où trône Relcoin Mauvalez. La seule trappe menant à la cave se trouve ici.

3 - La cuisine, un creuset d'odeurs alléchantes.

4 - La cour intérieure est fermée la nuit par une double porte surveillée par un valet et surtout deux molosses.

5 - Les écuries peuvent accueillir plusieurs carrosses et dizaines de montures.

Premier Etage

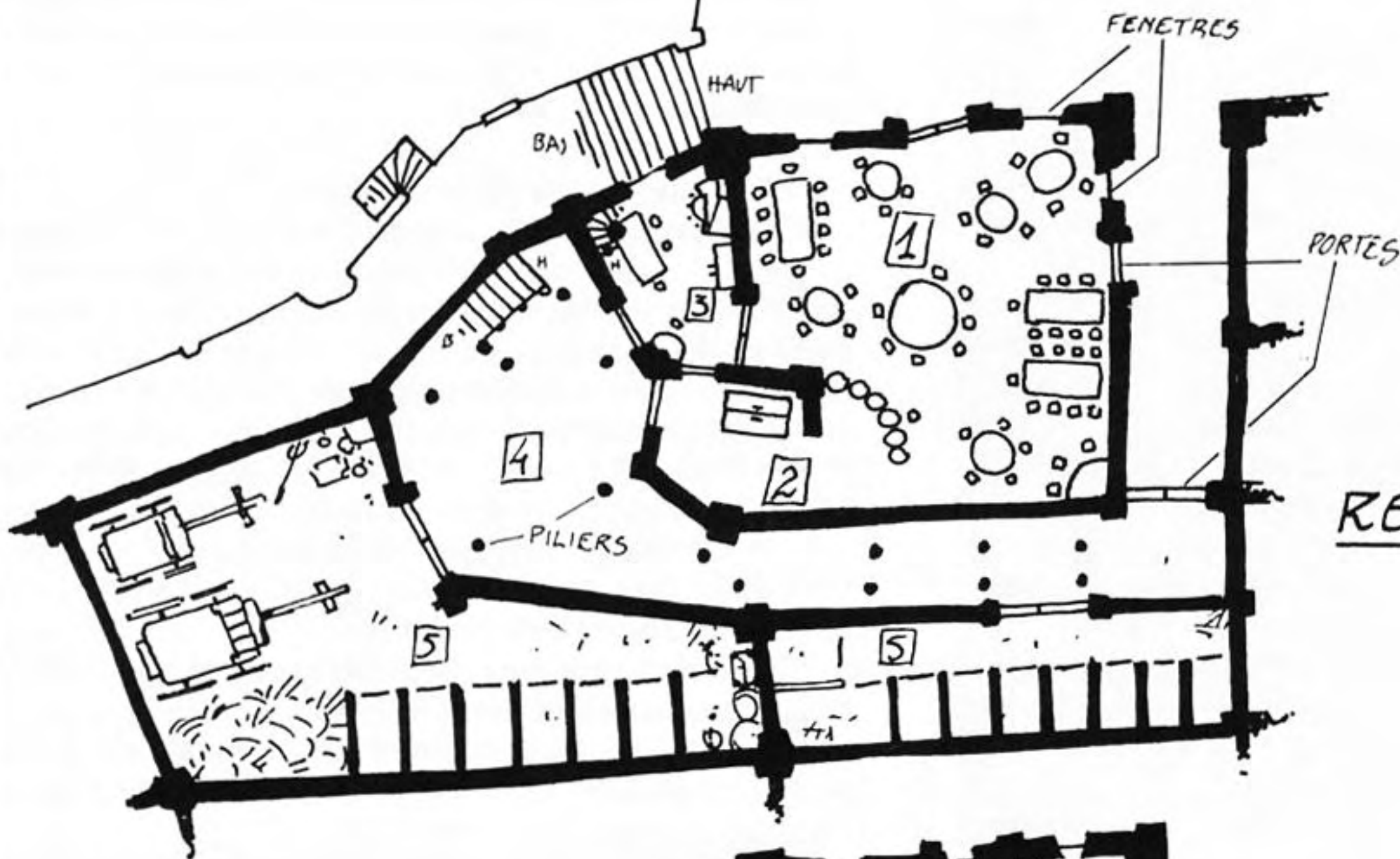
Un seul escalier dans la cour intérieure permet d'y accéder. Une terrasse longe les murs de la cour et dessert tous les bâtiments.

1-11 - Les chambres : toutes présentent un luxe inhabituel pour une auberge. Elles sont évidemment destinées aux personnes cherchant à recruter des mercenaires. Les prix varient de 50 A à 200 A la nuit. Les fenêtres donnant sur l'extérieur possèdent des barreaux particulièrement résistants. Les murs sont insonorisés et il est impossible d'entendre quoi que ce soit dans l'appartement voisin. Chaque chambre possède un cabinet de toilette, un bureau ...

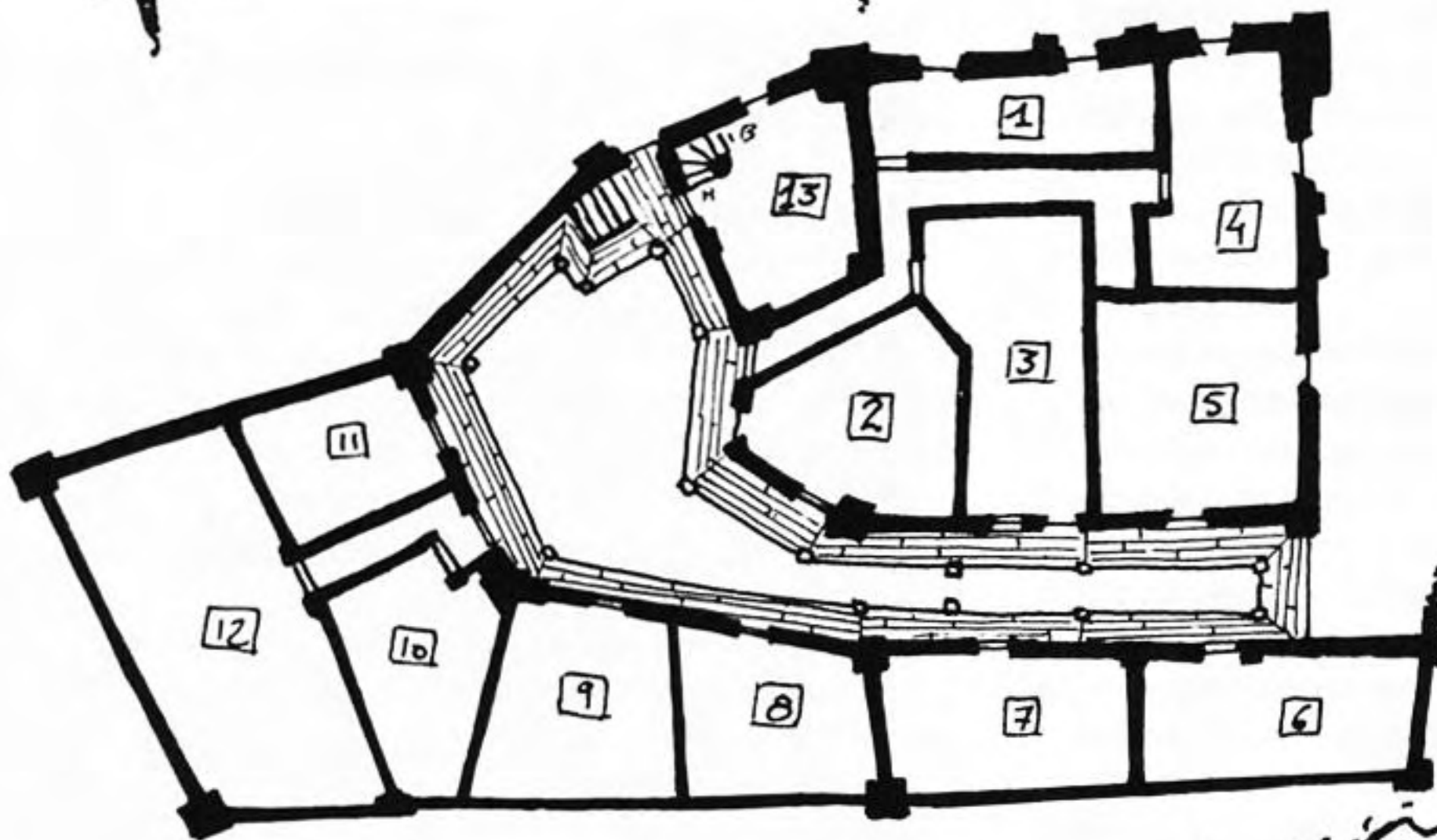
12 -La réserve : c'est ici que dorment les serviteurs de l'auberge.

13 - Le clocher : le clocher est un endroit poussiéreux envahi par les rouages et balanciers actionnant l'horloge. Dans un petit réduit vit Faillerdu Brollon un scientifique à l'esprit lézardé. Payé par Arles pour entretenir l'horloge mais aussi toutes les machineries décoratives de la cité, ce génie détraqué

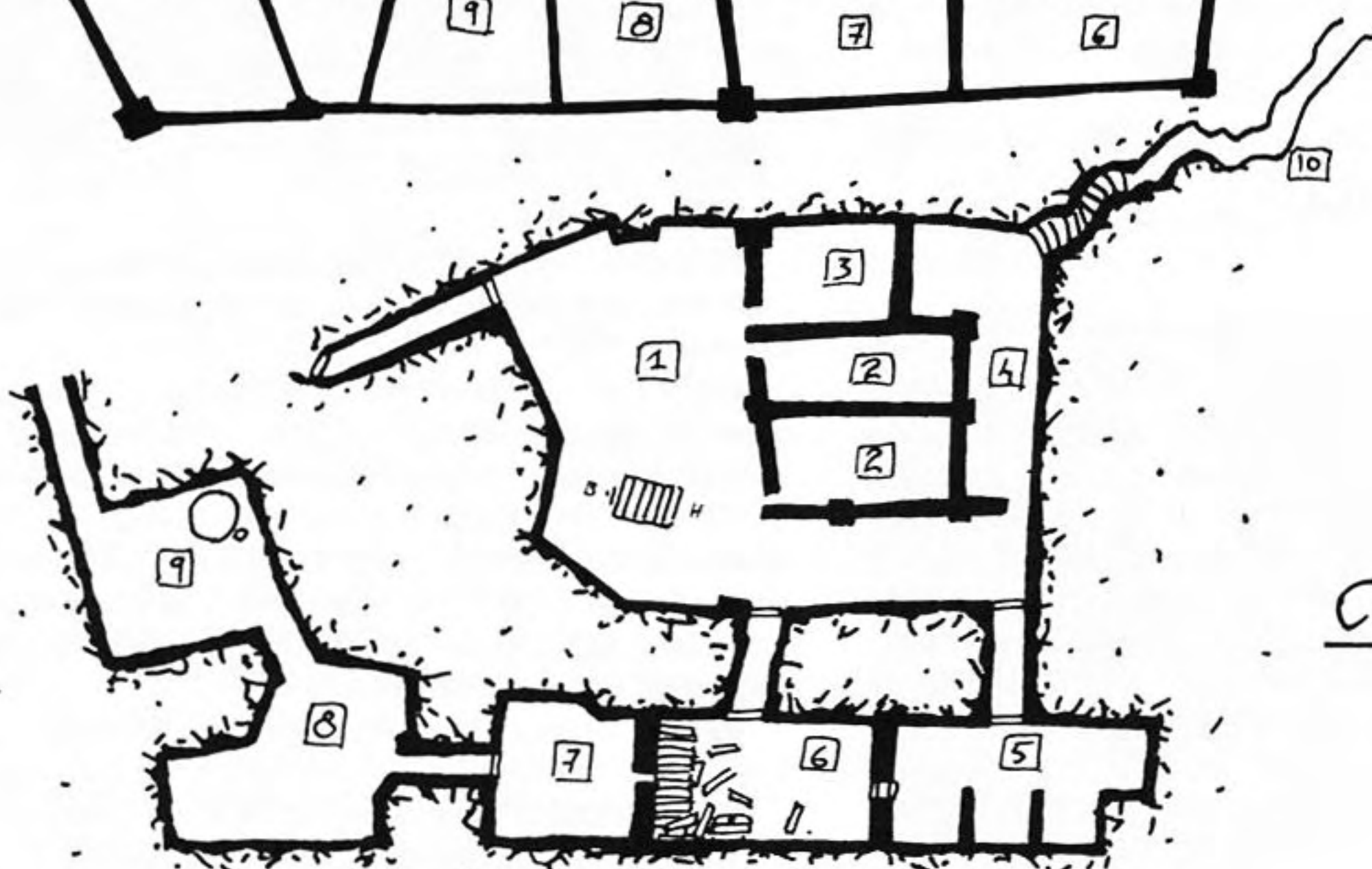
Auberge du Flamant



REZ-DE-CHAUSSEE



1^{er} ETAGE



CAVE

se terre le jour dans le clocher pour sortir à la nuit tombée. Tout à fait inoffensif et compétent, les habitants d'Arles laissent Faillerdu Brollon vivre à sa guise.

La cave

Celle-ci est très vieille et se divise en une suite de pièces reliées par des boyaux. Une grande part de la cave renferme les provisions et les tonneaux qui font la réputation du Flamant. (1-6)

Une autre partie est seulement connue de Mauvalez. Celle-ci comporte plusieurs coffres où l'aubergiste dépose les biens que ses clients désirent protéger. Certains objets y reposent depuis des siècles. En effet selon la tradition des Mauvalez, tout bien remis à leur garde le demeure jusqu'à ce que la personne ou l'un de ses héritiers vienne le rechercher. Relcoin conseille d'ailleurs de remplir une déposition légale auprès de Mertelin Gensoin avoué de la cité. (7-9)

Un boyau part aussi des caves pour rejoindre le réseau d'égouts de la cité. Deux grilles aux serrures sophistiquées (-40 % pour Crocheter) défendent l'entrée du boyau. (10)

Relcoin Mauvalez

Relcoin Mauvalez est le propriétaire du Flamant comme l'était avant lui son père, son grand père ... Relcoin a tout de l'aubergiste jovial et accueillant. Il tolère les fantaisies de chacun, comme il le dit lui même : " Que voulez vous ! Ils ont bien le droit de s'amuser, ce sont des héros !" Qui plus est, ces héros lui rapportent une fortune.

Mauvalez se tient dans son auberge du soir au matin s'occupant de tout et fustigeant son personnel.

Hazell Gervanko

Hazell Gervanko est un Moscovite d'une cinquantaine d'année. Bâti comme un colosse, vêtu de cuir noir, le visage carré et le regard inquisiteur, Gervanko peut d'un seul coup d'oeil juger un guerrier. Aucun détail n'échappe à ce vétéran qui a suivi des années durant le comte Airain.

Gervanko n'accueille pas les volontaires à coup de claques dans le dos. Il serait à vrai dire le premier obstacle à franchir pour devenir gardien. Gervanko testera la volonté des prétendants par ses propos on ne peut plus fermes.

Orvir dit l'Oisillon

Orvir est un petit maigrelet vêtu de brun. Il s'affaire dans l'auberge tel un serviteur. En fait l'Oisillon est l'espion de Mauvalez. Cet ancien voleur renseigne l'aubergiste sur les visiteurs et doit démasquer les coupeurs de bourses et autres monte-en-l'air.

Voici une galerie de personnages fréquentant l'auberge. Ils peuvent très bien être à l'origine d'aventures.

Gezakar Syriem

Gezakar est un corsaire de Tunis, information qu'il conservera bien sûr secrète. Il vient à l'auberge du Flamant pour recruter de solides mercenaires n'ayant peur de rien. Gezakar possède déjà un boutre mais la plupart de son équipage ne veut pas le suivre dans son nouveau projet. Gezakar veut en effet remonter le fleuve noir jusqu'au coeur de l'Afrika. Selon certains documents, une antique cité épargnée par le Tragique Millénaire se cacherait à la source du fleuve noir. L'inquiétude des marins ne provient pas uniquement de la superstition. Le fleuve noir charrie des eaux empoisonnées et huileuses ainsi que des cadavres par centaines.

Gezakar est un corsaire ne respectant rien si ce n'est son équipage. A partir du moment où les aventuriers l'acceptent

comme capitaine, il se considère comme leur chef mais aussi le responsable de leur existence. Inutile de préciser qu'un tel homme n'apprécie pas la trahison. Comme gratification, Gezakar propose une part à chacun du butin.

Durnieux Dolifère

Durnieux Dolifère est un érudit de Picardie. Plutôt perdu dans ses pensées ce sympathique et étourdi vieillard recherche quelques personnes de confiance pouvant le guider dans les Hautes Terres. Durnieux souhaite en effet explorer le dôme perdu.

Marquise Irya de Beltour

Cette créature de rêve couverte de diamants et entourée d'une suite de serviteurs prévenants et stylés cherche à se divertir. Malheureusement pour les personnages, cette personne raffinée et habituée aux boudoirs précieux et mondains s'est mise en tête de vivre une grande Aventure. Lassée de la vie de salon, elle veut connaître les émois de l'aventurier risquant sa vie par idéalisme. D'ailleurs cela serait plutôt la vie de ses gardes qu'elle mettrait en jeu pour un oui ou un non. Elle propose plusieurs milliers de A comme paiement. A vrai dire, cette petite fortune sera dure à gagner. En effet la Marquise veut traverser tous les endroits dangereux de la France...

Bardonis Merclantour

Bardonis Merclantour est le chef d'une troupe de théâtre. Son problème est simple, remplacer les deux gardes qui ont fini dans le ventre d'un mutant gigantesque lors de la traversée des Alpes, une sorte de grosse baleine écaillée à six têtes. La compagnie de Merclantour est loin d'être miteuse. En fait depuis des années, elle joue dans les palais de France et d'Italie. En sa compagnie les aventures ne manquent pas : jeunes nobles cherchant à enlever des actrices, turéfares du Sincère Repentir voulant pourfendre ces agents du mauvais principe...

Jaziber Percecoeur

Jaziber Percecoeur est d'origine turk. Il se proclame prince en voyage mais gagne sa vie comme joueur professionnel dans les grandes cours d'Europe. Il prétexte rechercher des gardes afin de veiller sur sa noble personne. En fait il cherche surtout à se protéger des émissaires envoyés par les princes qu'il a détroussé aux cartes.

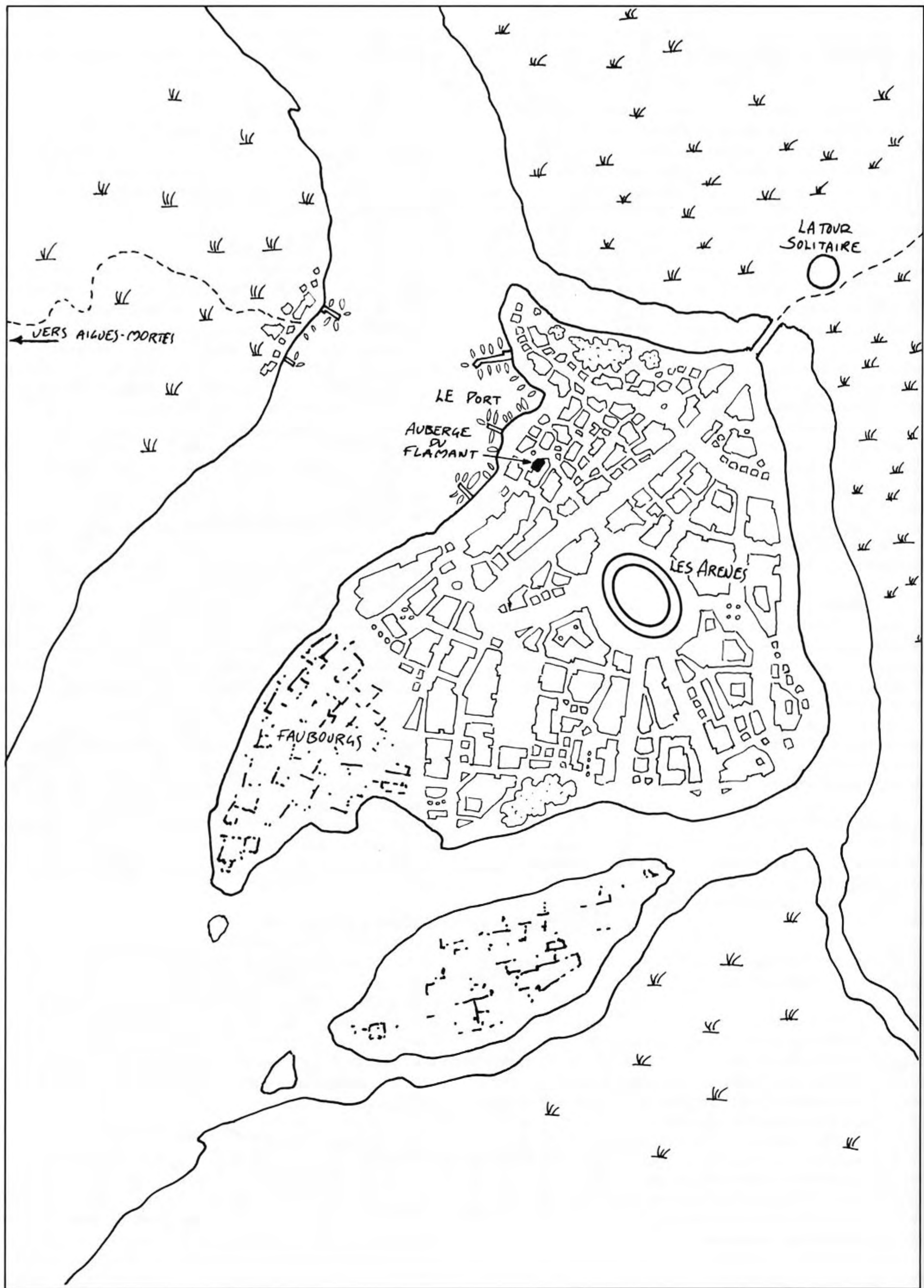
Jaziber est un véritable escroc et sera prêt à sacrifier les aventuriers pour sauver son existence.

Isabel Malvalois

Isabel Malvalois est une jeune veuve éplorée. Son défunt mari, le baron de Malvalois, féal du Duc de Cascoigne, a été victime d'un odieux complot. Assassiné, ses biens ont été spoliés par son voisin le baron de Toursineuf sous prétexte d'hérésie. Une partie des terres est d'ailleurs tombée dans l'escarcelle de l'Evek de Neusoi. Quant à ses deux enfants, ils ont été confiés à la garde du monastère de la Sévère Justice... Vos personnages auront-ils la sécheresse de coeur de résister à cette jolie veuve ?

Goriam Willdart

Willdart est un noble granbreton déchu et banni de l'empire tant ses frasques devinrent insupportables à Huon. En fait Willdart éprouve un besoin irrépressible de défier et conspuer l'autorité en place. Son talent oratoire le rend particulièrement dangereux. Willdart a connu bien des problèmes depuis son départ fracassant de la Granbretagne. Ses vêtements sont déchirés et son masque est tout bosselé. Les pierreries ont été



ôtées par des brigands en Picardia. Sans sa superbe oratoire, Willdart ressemble plus à un mendiant qu'à un dignitaire impérial.

La dernière fantaisie de Goriam consiste à entamer une croisade contre l'Empire Ténébreux. Il veut sauver l'humanité de ce péril immonde et mortel. Se prétendant un stratège d'exception, il recherche des capitaines afin de recruter une armée qu'il emmènera triomphante jusqu'au palais de l'infâme tyran...

- ❑ **La tour solitaire** : cette tour se dresse sur la seule route menant à Arles. Qui plus est elle se situe à un endroit cerné par les marais. Aussi tout étranger se rendant à Arles doit passer au pied de la tour, ce qui facilite la surveillance.
- ❑ **Le port fluvial** : il se situe sur le grand bras du fleuve. Le port est sans aucun doute le seul endroit cosmopolite de la Kamarg. Il y règne une activité plutôt inhabituelle. Nul ne songe ici à prendre le temps de vivre. Du riche marchand au dernier des porteurs, le seul but est d'amasser le plus d'argent, le plus vite possible. De grands dépôts longent les quais abritant le sel, les sacs de riz et les précieuses fleurs séchées de salicorne. Des tavernes colorées et animées comme il se doit dans un tel port s'insèrent entre les hautes et austères façades des dépôts. La plupart des voleurs de Kamarg sévissent en ce lieu. Pour cette raison mais aussi pour surveiller l'afflux d'étrangers, des gardians patrouillent régulièrement sur les quais.
- ❑ **Les faubourgs** : il s'agit des quartiers périphériques de l'ancienne cité. Ils ont été désertés et par salubrité les responsables de la cité les ont fait raser. Il émerge encore quelques bâtiments particulièrement résistants.
- ❑ **La cité** : Arles est certainement l'une des cités les plus paisibles et agréables de France. La sécurité y est assurée et les habitants disposent de commodités oubliées dans les autres duchés du Royaume. Les demeures des marchands sont particulièrement somptueuses et semblent peu défendues. En fait, tous les voleurs qui s'y sont essayés ont été ensuite rattrapés dans les marais. Tout le problème des aigrefins vient de la surveillance exercée sur l'unique voie de terre, leur coupant toute possibilité de retraite.
- ❑ **Les arènes** : datant des romaniens, cette antique construction se dresse toujours. Régulièrement les Kamargais y organisent des jeux. Il s'agit pour la plupart de tauromachie. Le but ne consiste pas à tuer l'animal mais à lui prendre des cocardes et autres guirlandes accrochées à ses cornes.

Sainte-Mer

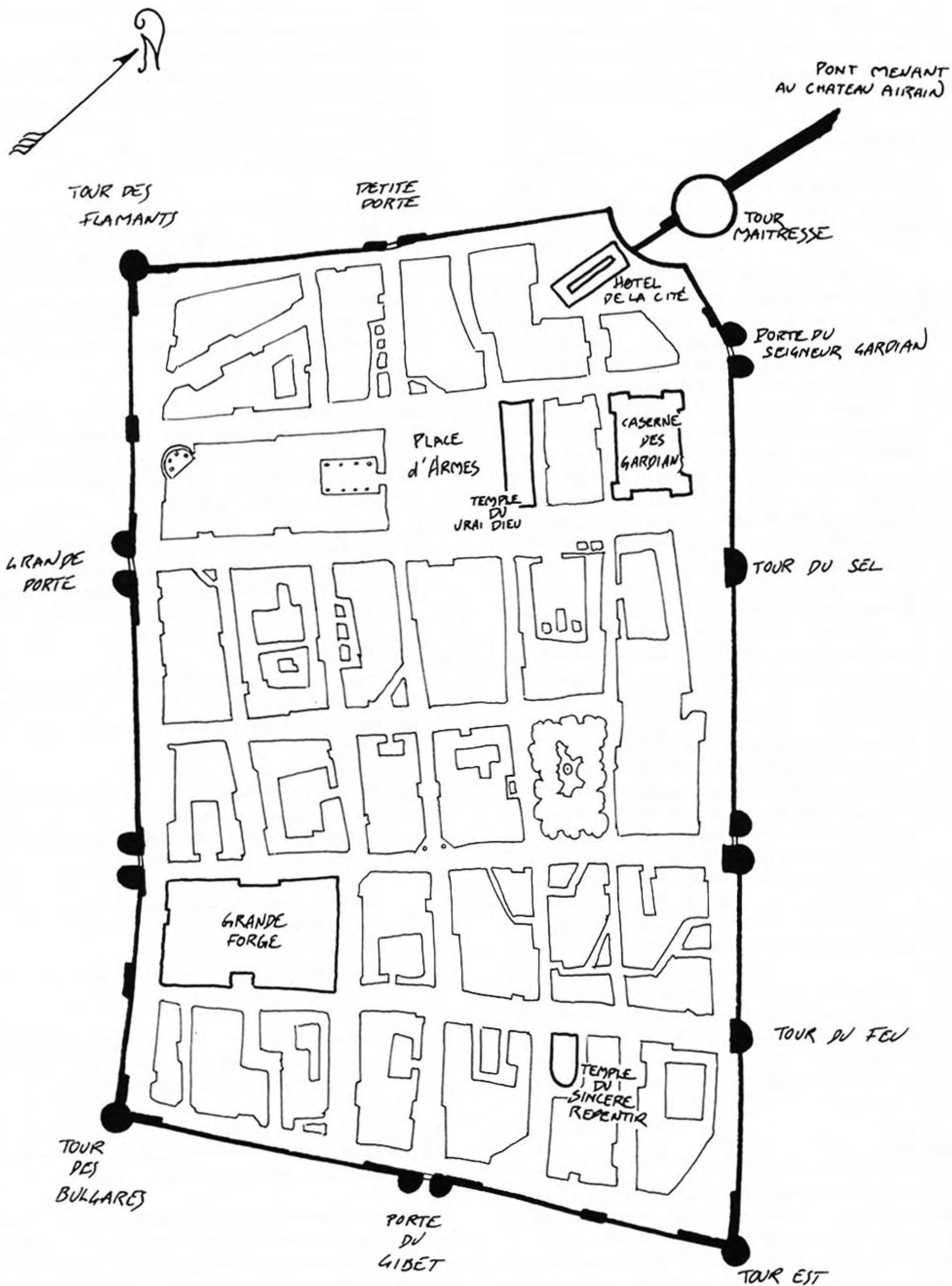
Cette ancienne cité aujourd'hui abandonnée se situe dans une partie du delta où la mer gagne sur la terre. Aujourd'hui seuls quelques bâtiments émergent des flots. Le plus impressionnant est une antique église fortifiée. Les Kamargais utilisent même son clocher-donjon comme phare. Deux gardians se relient sur cette île artificielle à longueur d'années. Certaines légendes prétendent que la crypte de cette église renferme un trésor apportant la malédiction à ceux qui le voient.

Aigues Mortes

Aigues Mortes dans son carré d'antiques murailles s'étend au pied du château Airain. Un pont de pierre relie la haute tour de la cité à la pyramide du château.

La muraille de la cité comporte 16 tours. Elles abritent les gardians chargés de la défense d'Aigues. Les fortifications défendant la ville ne comportent aucun armement particulier. En fait ces murailles antérieures de plusieurs siècles au Tragique Millénaire sont complètement dépassées. Certaines tours et portes ont un nom et une histoire :

- ❑ **La Tour Maîtresse** : cette tour est la plus haute et la plus puissante de l'enceinte. C'est à elle que mène l'arche reliant la cité au château du seigneur gardian. Cette tour comporte deux grandes salles où se réunissent une fois par mois tous les capitaines des gardians et de la milice. Sa garnison compte une vingtaine de gardians, certainement les meilleurs de la Kamarg.
- ❑ **La Grand Porte** : il s'agit de deux tours jumelles encadrant un pont-levis. Cette porte est la principale entrée de la cité, ouverte seulement durant la journée. Quelques gardians bons pour la retraite surveillent paisiblement les voyageurs.
- ❑ **La Tour du Sel** : c'est ici que les marchands de sel viennent payer leurs taxes au Seigneur Gardian. Cette tour mérite doublement son nom depuis qu'un salinier excédé vint payer son écot en nature, déversant plusieurs charrois de sel devant la tour.
- ❑ **Porte du Seigneur Gardian** : cette porte est réservée à l'usage du Seigneur Gardian. Lui seul a le droit de franchir cette porte. L'origine de cette coutume est oubliée de tous.
- ❑ **Tour des Flamants** : cette tour a été transformée en une grande volière. Plusieurs pilotes sont prêts à toute heure à enfourcher leur monture afin de délivrer les missives du Seigneur Gardian.
- ❑ **Tour Est** : cette tour sert simplement de garnison à une vingtaine de gardians.
- ❑ **Petite Porte** : cette porte tient son nom de l'absence de tours pour la défendre.
- ❑ **Porte du Gibet** : les deux tours défendant cette porte s'ornent de cages de fer où séjournent pour quelques jours les voleurs et autres gibiers de potence.
- ❑ **Tour du Feu** : à la tombée de la nuit un brasier est allumé au sommet de cette tour. La raison d'être de ce feu est de guider les gardians volant la nuit.
- ❑ **Tour des Bulgares** : cette tour tient son nom des derniers spadassins du sorcier bulgare qui s'y sont retranchés après la mort de leur maître. Pour s'en débarrasser, les habitants d'Aigues les ont emmurés vifs. Depuis, nul n'est rentré dans la tour des Bulgares. Certains cris et bruits de lutte ont laissé à penser que les derniers spadassins se sont entre-tués au fil des jours.



- ❑ **Caserne des Gardians** : ce grand bâtiment abrite plus de trois cents gardians et leurs montures. Les compagnies présentes à Aigues sont toutes de recrutement local.
- ❑ **Hôtel de la Cité** : un bâtiment à la façade décorée de sculptures et de frises. C'est là que se réunit le conseil de la cité.
- ❑ **Temple du Sincère Repentir** : localisé dans une antique église, ce bâtiment déploie tout le faste morbide dont s'entoure ce culte. Peint tout en noir, le temple jure quelque peu sur les façades blanches des demeures de la cité.
- ❑ **Temple du Vrai Dieu** : également localisé dans une antique église, celui-ci est plus discret.
- ❑ **Place d'Armes** : régulièrement, les gardians viennent manoeuvrer sur cette place afin de justifier des impôts payés par les habitants. En effet, les Kamargais critiquent régulièrement les gardians dès que l'avenir semble vide de toute menace. Pourquoi payer tant d'impôt pour de grands escogriffes vêtus de noir comme des malandrins et traînant derrière eux sabres et lances ?
- ❑ **La Grande Forge**
Tranchant avec le calme de la cité, la grande forge résonne toujours de bruits sourds et d'éclats lumineux. C'est ici que sont forgées les armes et armures destinées aux gardians et aux miliciens. Plusieurs centaines de personnes y travaillent. Le comte Airain a même fait venir des maîtres de forge de Moscovie afin d'améliorer la qualité des armes produites.

La Pyramide d'Aigues Mortes

La vie à Aigues est paisible pour ne pas dire endormie. Chacun vaque à ses occupations sans se poser de questions. Ce bonheur tranquille irritera certainement les jeunes aventuriers débordant de verve et d'énergie. Par contre les vieux routiers apprécieront cette ambiance calme et reposante.

Le château d'Aigues Mortes est bâti sur une haute pyramide dont les gradins soutiennent mille jardins. Cet aspect campagnard pour ne pas dire bucolique cache une toute autre réalité ! Sous les rangées de citrouilles et de poireaux fonctionne l'un des derniers réacteurs nucléaires du Tragique Millénaire ! La pyramide est véritablement le coeur du système défensif dont la partie visible est les tours.

Les seuls accès de la pyramide se situent dans le château Airain, soigneusement dissimulés et gardés. La pyramide est creuse. Son rôle est de protéger, telle une gigantesque cuirasse, les installations qu'elle renferme.

Le réacteur nucléaire à fusion et ses appareillages de service occupent la majorité de la place. Le long des parois de la pyramide de grands immeubles de verre forment un carré l'entourant complètement. Ces immeubles abritent quantité "d'armoires métalliques", d'anciens ordinateurs biologiques aujourd'hui en ruines.

Le réacteur, gigantesque géant de pierre et de métal assoupi, fonctionne à la perfection. Celui-ci, bien que complètement achevé lors du Tragique Millénaire, n'avait jamais été mis en fonctionnement.

En moins de quelques mois, Noblegent réussit à le remettre

en marche. Désormais le comte Airain pouvait songer à réarmer les tours.

L'énergie produite par le réacteur a de multiples fonctions :

- faire descendre et monter les tours de guerre,
- recharger les canons lourds qui équipent les tours,
- assurer la climatisation des tours et des galeries,
- faire fonctionner les pompes qui assèchent les galeries,
- elle permet aussi les expériences de Noblegent, grandes consommatrices d'énergie.

Quelques personnes suffisent à assurer la maintenance du réacteur. Il s'agit de fidèles de Noblegent, tous chevronnés en mécanique et électricité. Ces quelques scientifiques se sont eux-mêmes surnommés les taupes de la Kamarg. Ils séjournent quasi continuellement dans la Pyramide. Le réacteur leur prend peu de temps, ils consacrent tous leurs efforts au décryptage et au sauvetage des anciens ordinateurs biologiques. Ils ont déjà obtenu de brillants succès et ainsi redécouvert nombre de secrets perdus. Cependant Noblegent, avec leur accord, conserve dans son coffre ce savoir perdu. L'érudit avisé refuse de diffuser ces connaissances sans précaution. Entre des mains mal intentionnées, ce savoir pourrait à nouveau provoquer des catastrophes similaires à celles du Tragique Millénaire.

Deux ascenseurs de grandes dimensions descendent sous la pyramide dans une rotonde. Là, deux galeries filent vers la frontière.

Ces galeries se ramifient dans quatre directions débouchant sur la galerie reliant toutes les tours. Ces galeries possèdent des rails qui permettent la circulation de trains électriques. Avec ceux-ci, il est possible de ravitailler les tours de guerre en vivres, munitions, armes et hommes sans grand risque. Une centaine de gardians choisis parmi les vétérans s'occupe de cette tâche.

Ainsi le long des galeries plusieurs salles renferment des dépôts de vivres et de munitions.

Situées à plus de cent mètres sous terre, ces galeries ne sont guère menacées.

Château Airain

Le château Airain mériterait plutôt le qualificatif de palais. Ses murailles peuvent au mieux arrêter un voleur. Il s'agit néanmoins d'une résidence en pierre blanche à l'architecture sobre, ressemblant au pays qui l'entoure. Entouré de murs crénelés et de quatre tours, situé au sommet de la pyramide d'Aigues Mortes, le château Airain domine toute la Kamarg. Par temps clair du haut de ses tourelles, on peut voir jusqu'aux tours qui défendent les frontières.

❑ Le parc intérieur

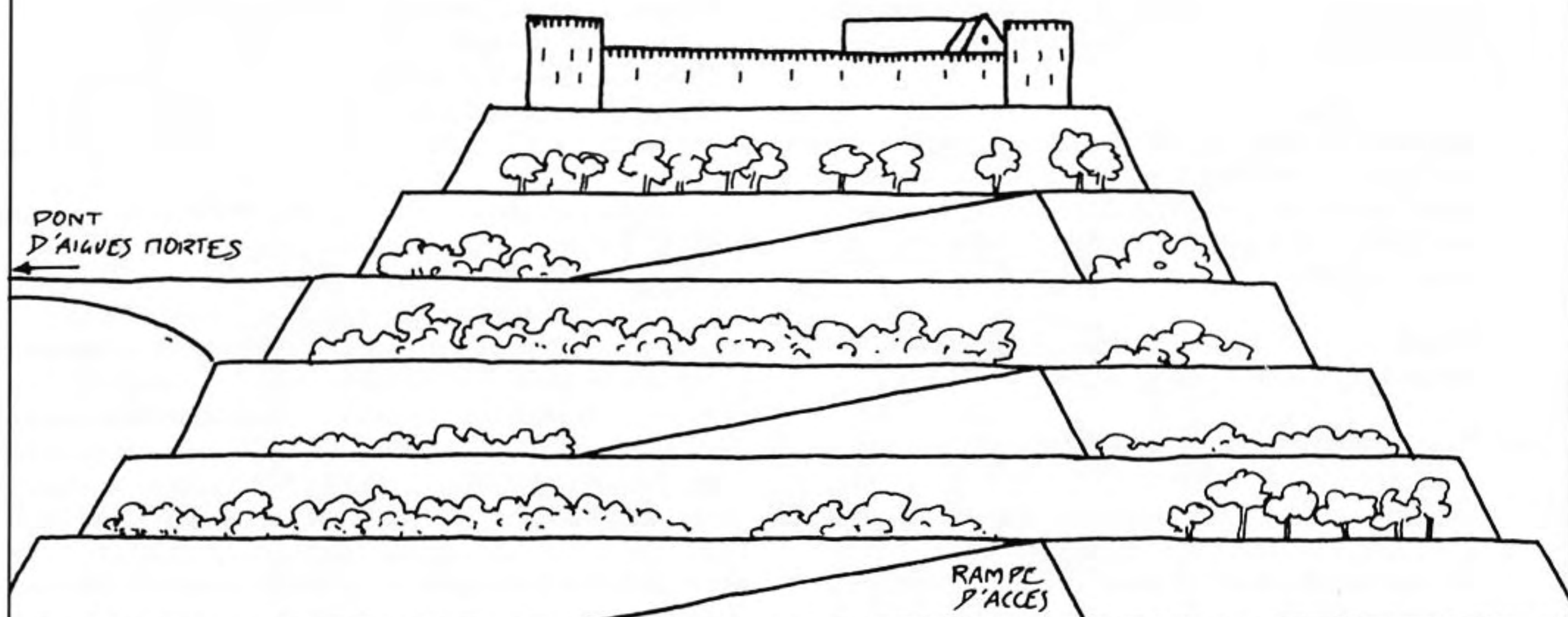
La cour du château Airain est embellie par un magnifique parc à la française. Une pièce d'eau circulaire occupe son centre. Des haies hautes et vertes quadrillent le parc, des bosquets entourent la pièce d'eau et des allées de chênes séculaires longent les murailles. Quelques statues en bronze ornent le parc. Celles-ci sont sensées représenter les déesses de l'amour et de la beauté.

Ce parc, agencé avec goût, invite au repos de l'âme et aux paisibles promenades.

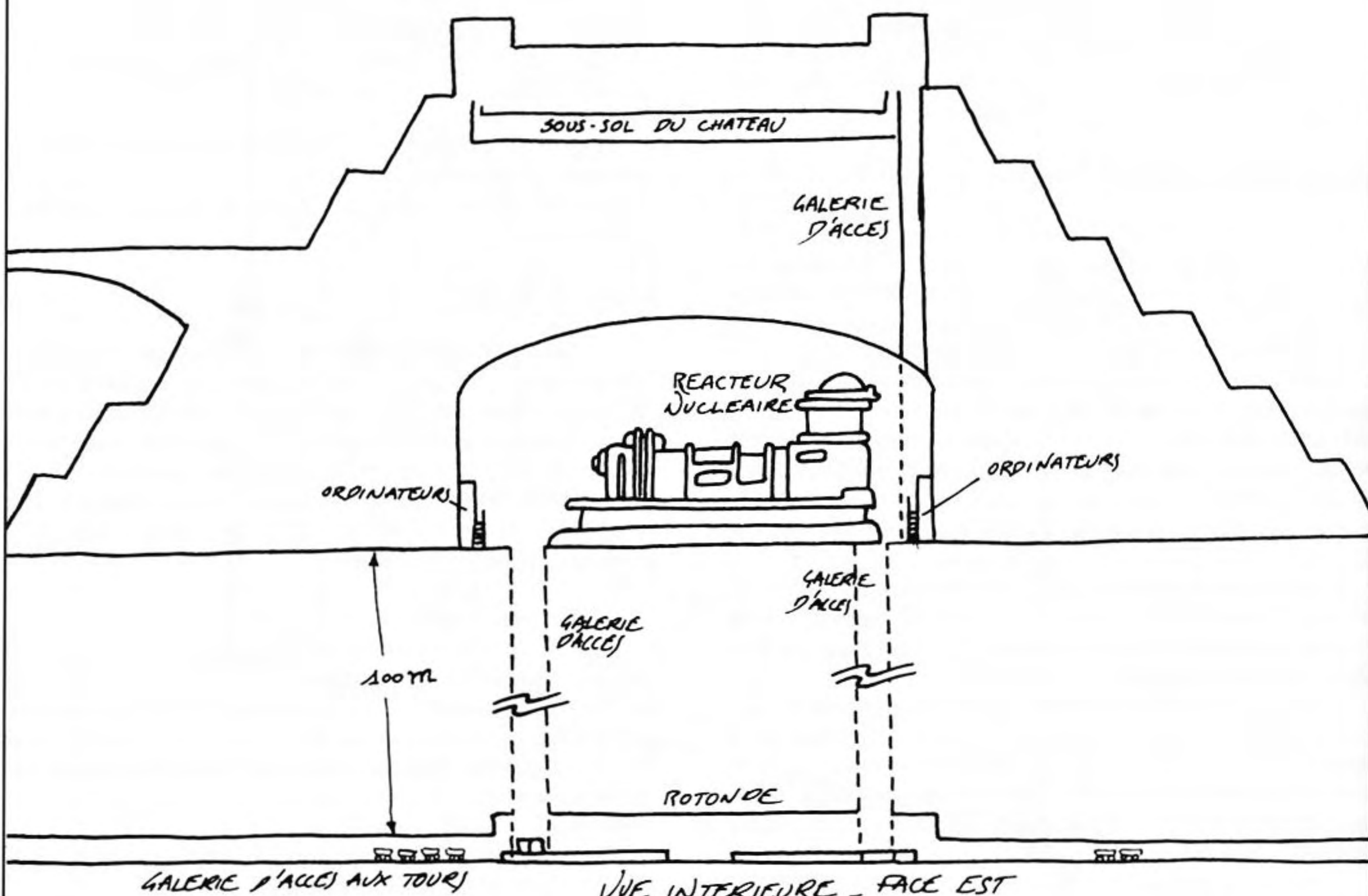
❑ Les bâtiments

Les bâtiments à l'intérieur du château Airain sont construits dans cette même pierre blanche. De hautes fenêtres

CHATEAU AIRAIN



VUE EXTERIEURE - FACE EST.



ornées de vitraux s'alignent le long des façades. Les toits aux tuiles rouges connaissent une multitude de lucarnes et de pièges à vents.

❑ **L'écurie**

Ces deux grands bâtiments se situent à côté des tours Sud et Est. Plus de soixante chevaux y trouvent refuge. L'écurie Sud est destinée aux chevaux des gardians en poste au château. Celle de l'Est est destinée aux chevaux du comte Airain et de ses invités.

Les greniers de ces écuries renferment du foin et les divers ustensiles nécessaires au bon entretien des chevaux.

❑ **L'animalerie**

Ce bâtiment tout en fenêtrage abrite bon nombre d'animaux exotiques venus des quatre coins du monde. Entre autres, l'animalerie compte une girafe, un rhinocéros, un tigre, un loup mutant à deux têtes, une tortue géante, un ours blanc, un scarabée éléphant...

La température en ce lieu est généralement élevée, en fait Noblegent a mis au point un système de chauffage isolé pour chaque cage. Ainsi de la neige décore la cage de l'ours blanc, alors que des plantes équatoriales jonchent la cage du tigre.

Ces animaux proviennent de la collection du sorcier bulgare. Le comte Airain a conservé les plus exotiques et a vendu les autres pour satisfaire un caprice de Yisselda.

L'animalerie est le domaine du vieux Sergeï Torkevitch, un fidèle vétéran des campagnes du comte Airain. Aujourd'hui borgne et unijambiste, Sergeï veille sur les animaux comme un bon roi sur son peuple. En dehors de ses animaux, Torkevitch ne parle à personne ou presque.

❑ **La serre**

Cette grande verrière abrite quasiment toutes les espèces végétales recensées. Tout comme l'animalerie, Noblegent a recréé des microclimats. Le vieil érudit passe fréquemment ses matinées en ce lieu, cultivant avec amour ses orchidées.

❑ **La tour sud**

Le rez-de-chaussée de la tour sud constitue les appartements des palefreniers du château. Un grand cadran solaire occupe son sommet.

❑ **La tour est**

Toute la tour est abrite la garnison du château en temps normal, soit une quarantaine de gardians. Le sommet de la tour comprend un abri pour cinq flamants.

❑ **La tour ouest**

Toute cette tour et les pièces adjacentes sont laissées à l'abandon depuis la mort du précédent seigneur gardian. Des histoires de revenants plus épouvantables les unes que les autres ont fait abandonner l'endroit.

Ce rez-de-chaussée de la tour correspond à l'ancienne bibliothèque du sorcier bulgare. Lors de son assassinat par les gardians révoltés, ses documents ont été déchirés, jetés au sol. Aujourd'hui un fatras de livres moisies, couverts d'une épaisse couche de poussière et de toiles d'araignées jonchent le sol. Les rayonnages à demi fendus par des coups de hache, s'entremêlent tel un sinistre squelette. Tous les livres traitent de chimie ou de biologie. Beaucoup sont des comptes rendus d'expériences, transformations d'hommes en de monstrueuses créatures.

❑ **La tour nord**

Le rez-de-chaussée de la tour nord abrite la salle aux trophées de chasse des seigneurs gardians. Plusieurs milliers de trophées ornent les murs : cerfs, sangliers, taureaux... Beaucoup d'entre eux proviennent des collines des Hautes Terres voisines de la Kamarg. Des crânes anthropomorphes laissent penser que certains seigneurs gardians se sont livrés à la chasse aux mutants...

Des empreintes poussiéreuses montrent que des trophées ont été ôtés récemment. Il s'agit de têtes humaines empaillées, vestiges macabres des grandes chasses du sorcier Dialoscu.

❑ **Le grand bâtiment**

Le grand bâtiment abrite les appartements du seigneur gardian, de sa famille, de ses proches et conseillers et de ses serviteurs.

Les serviteurs sont peu nombreux au Château Airain à la différence des palais de France où des armées de valets se pressent à la dévotion de l'ego de leur maître.

En tout et pour tout une cinquantaine d'hommes et de femmes servent au château Airain : palefreniers, valets, cuisiniers, chambrières... Une familiarité bonne enfant règne entre les maîtres et leurs serviteurs.

L'intérieur du grand bâtiment est sobre pour ne pas dire rustique, murs blancs, carrelage ancien, tapis de laine, poutres au plafond, grandes cheminées... Un décor simple et fort à l'image de son seigneur le comte Airain.

Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée abrite la plupart des salles communes.

1) Le hall d'entrée

Cette salle au haut plafond est décorée par les tableaux ou écus des seigneurs gardians qui se sont succédés depuis des siècles. Soit plus de cent portraits, écus, armures...

De grandes portes en acajou, sculptées aux armes de la Kamarg, ferment le hall d'entrée. Un valet ou un garde se tient toujours dans le hall, de jour comme de nuit.

2) La grande salle

Les repas d'honneur et les fêtes organisés par les seigneurs gardians se déroulent dans cette salle. Plusieurs grandes cheminées emplissent la pièce de chaleur et de lumière les soirs d'hiver. Un balcon à l'étage est réservé pour les musiciens.

3) La chapelle du Sincère Repentir

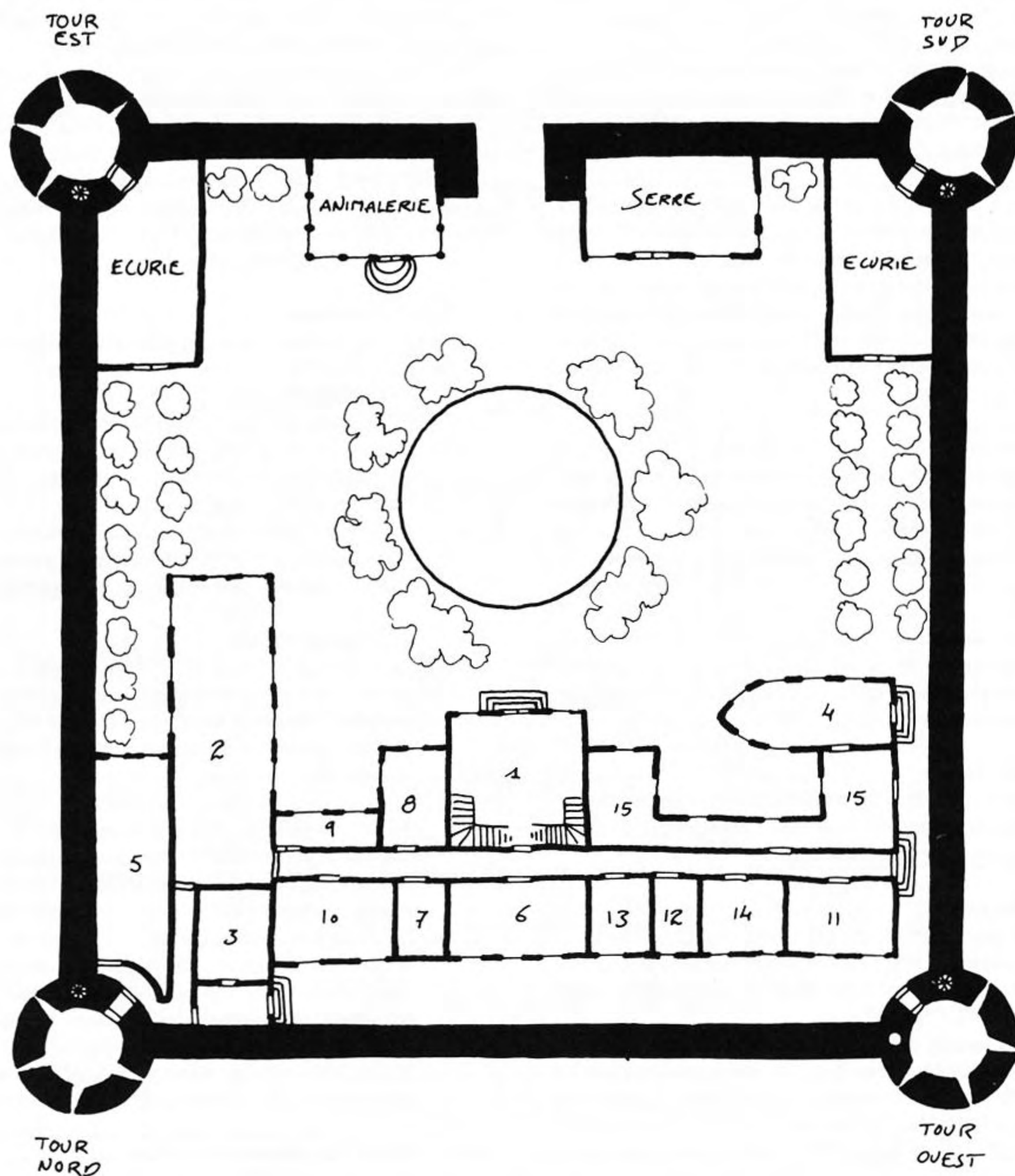
Tendue de tapisseries noires, décorée par des peintures macabres du jugement dernier, cette chapelle offre un aspect révélateur sur l'église du Sincère Repentir.

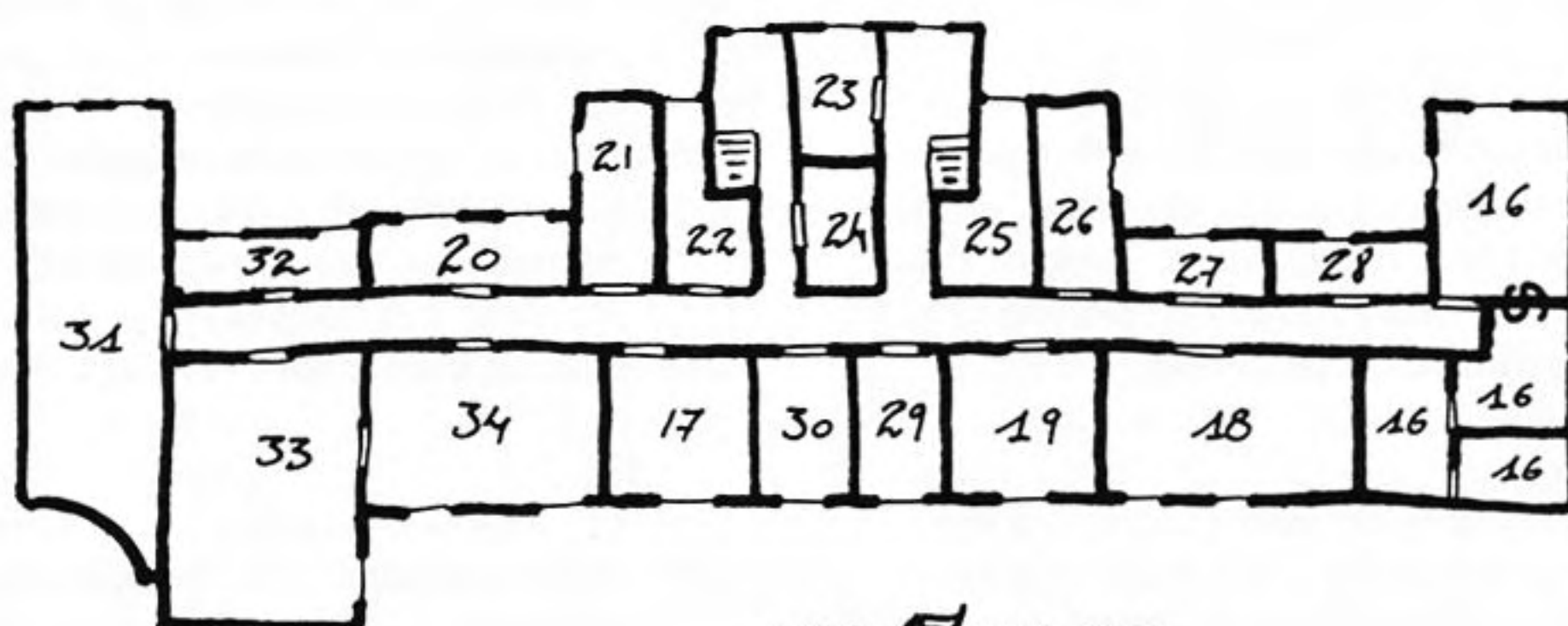
Le chapelain, Gollo Arnius, un homme décharné, voué, au crâne dégarni essaie depuis des années de gagner une mainmise sur la population du château. Cependant les "lourdes" blagues des gardians et les remarques percutantes de Noblegent ont détruit tout son crédit. Aujourd'hui Gollo Arnius rassemble à ses services quelques vieilles bigotes, servantes au château.

4) La chapelle du Vrai Dieu

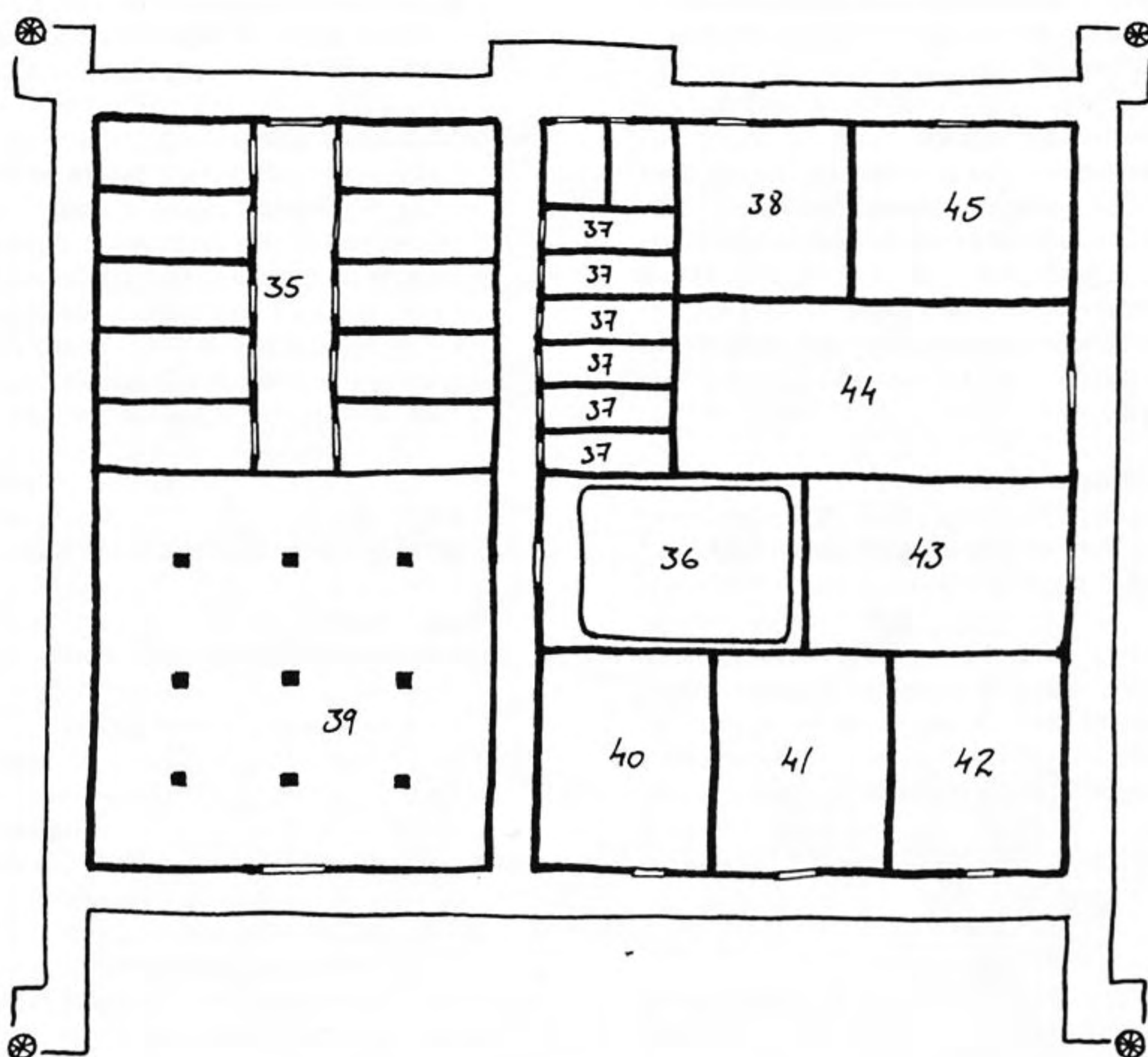
Eclairée par de grands vitraux, dépourvue de décorations, cette chapelle est un reflet du mode de vie sobre et austère propre à ce culte. Dalan Markan, le chapelain, offre pour sa part une réinterprétation des pensées de son église.

Chateau Airain





1^{er} ÉTAGE



ESCALIERS
MENANT AU
REZ DE CHAUSSEE

Sous-Sols

Bon vivant, grand buveur de vin et de bière, Dalan est le compagnon de ripailles de Von Villach. Dodu et le nez rouge, Dalan Markan est tout à l'opposé de son "confrère", Gollo Arnius. Il ne cherche pas à prêcher la bonne parole, il se contente de discuter paisiblement avec qui le souhaite. Markan apprécie particulièrement les jeunes servantes, avec lesquelles il parle peu de théologie.

5) Salle d'armes

Cette grande salle possède tout ce qu'une salle d'armes demande : plastrons, casques, armes mouchées, mannequins... Fréquemment le comte Airain éprouve dans cette salle ses capitaines. Ceux-ci ont surnommé cette pièce, les portes de l'enfer.

6) Le grand salon

Cette pièce est la plus chaleureuse du château, d'épais tapis de laine recouvrent le froid carrelage. Des tapisseries de Moscovie, vestiges d'un seigneur gardian, cachent les murs. Des bibliothèques de merisier abritent derrière leurs portes de verre des volumes datant du Tragique Millénaire. Une grande cheminée entièrement sculptée trône au milieu de la pièce.

Quelques grandes tables et fauteuils finissent de clore le décor. C'est ici que le comte Airain passe la plupart de ses soirées en compagnie de sa fille et Noblegent.

7) Ouverture sur la Pyramide

Cette salle correspond à un ascenseur qui aboutit dans la pyramide. La porte, d'apparence anodine, cache sous un plaquage de bois un solide ventail d'acier. La serrure est à l'épreuve de tout crochetage (- 40% à toute tentative de crochetage). Seuls Noblegent, ses "taupes" et le comte Airain possèdent les clefs. Bizarrement il y a toujours un gardian ou un valet non loin de ces deux portes.

8) Salle d'audience

Trois bureaux occupent cette pièce, l'un pour le seigneur gardian, les deux autres pour un greffier et un homme de loi. C'est ici que le seigneur gardian reçoit ses sujets.

Tout Kamargais peut en effet solliciter une entrevue de son seigneur. La plupart du temps les plaignants déposent pour des problèmes de partage de terre entre éleveurs et planteurs. En temps normal, ces audiences prennent entre une et deux heures par jour au comte Airain. A travers ces entrevues, le comte Airain a conquis le cœur du peuple de Kamarg par son bon sens, sa sagesse et son respect des lois.

9) Salle d'attente

Une petite pièce avec des bancs. Les Kamargais attendent ici leur entrevue avec le comte Airain. Un valet se tient à la disposition des personnes présentes.

10) Salle de réception

Cette grande salle solennelle est peu utilisée. Une longue table en bois laqué, entourée de deux volées de chaises aux armoiries de la Kamarg, constitue le principal mobilier de la pièce. Tout un mur est occupé par une grande fresque en mosaïque. Cette fresque représente la Kamarg dans ses moindres détails, villages, chemins, tours...

A l'origine, cette salle est destinée à recevoir les ambassadeurs et à la signature de tous les traités. De même c'est aussi dans cette pièce que le futur seigneur gardian signe la charte qui l'unit à la Kamarg et reçoit le sceau, symbole de sa charge.

11) Salle du trône

Cette salle fut utilisée par la famille qui construisit le château, les Landasi, voici plusieurs millénaires. Ceux-ci régnaient alors sur la Kamarg. Ils furent déposés par le peuple de Kamarg et bannis. Désormais inutile, la salle du trône fut tout de même conservée comme souvenir de cette époque.

Aujourd'hui les seules personnes qui visitent cet endroit désert sont les enfants et les amoureux du château.

12) Salle à manger

Cette salle est utilisée par le seigneur gardian et sa famille lors des repas quotidiens.

13) Salon

Adjacent à la salle à manger et très confortable ce salon accueille le seigneur gardian après chaque repas. Des alcools, des liqueurs et des pots à tabac remplissent plusieurs armoires basses. Le trophée d'un cerf géant des Hautes Terres occupe tout un mur.

14) Volière

Cette petite pièce a été transformée en volière par Yisselda. Plusieurs dizaines d'oiseaux multicolores aux chants mélodieux font de cet endroit un enchantement pour les yeux. D'après le marchand, Elvill de Lyon, qui les a fournis, ces oiseaux proviennent de la lointaine Amarehk. Un hardi navigateur aurait franchi l'océan et tous ses périls. De son merveilleux voyage, Rézon le Hardi aurait ramené entre autres de l'Amarehk ces oiseaux.

15) Cuisines

Rien de particulièrement intéressant.

Premier étage

Plusieurs chambres occupent le premier étage.

16) Chambre du comte Airain

Austère et froide, la chambre du comte Airain ressemble à celle d'un garde. Un passage secret donne accès au cabinet de travail du comte. Celui-ci se compose de trois petites pièces regorgeant de cartes, de livres anciens et de matériels scientifiques.

17) Chambre de Noblegent

Grande et lumineuse, la chambre de Noblegent est un véritable fatras. Des livres entrouverts et des feuillets noircis par l'écriture serrée de Noblegent forment une épaisse couche sédimentaire vieille de plusieurs mois. Chaque nuit, Noblegent passe plusieurs heures à étudier ses précieux livres à la lueur de lampes.

18) Chambre de Yisselda

La chambre de Yisselda est la plus luxueuse du château. Tableaux, statuettes, tentures, tapis, meubles précieux font de sa chambre un véritable palais.

19) Chambre de Von Villach

Von Villach a fait de sa chambre un monument à sa gloire guerrière. Les étendards pris de sa main à l'ennemi décorent ses murs. Son plus beau trophée demeure l'armure du roi de Moscovie, capturé par Von Villach à la bataille des redoutes devant Kerninburg.

20-30) Chambre des invités

Plusieurs chambres demeurent à la disposition des invités. Celles-ci sont des plus confortables. Le sorcier bulgare a aménagé dans chacune d'elles un système d'écoute utilisant les conduits des cheminées. Une petite salle dans les combles regroupent tous les postes d'écoute.

Chaque chambre possède plusieurs annexes : salles de bains, garde robes, bureaux.

31) Salle de jeux

Cette salle est aménagée pour tous les jeux sportifs et athlétiques.

32) Balcon des musiciens

Ce balcon donne sur la salle des fêtes. Les musiciens y prennent place lors des festivités.

33) Grande Bibliothèque

Les murs de cette pièce sont entièrement tapissés de rayonnages. Plus de cent mille livres y reposent. Ceux-ci proviennent des seigneurs gardians qui se sont succédés dans ce palais. Toutes les langues d'Europe s'y trouvent. Walber Illoni est le bibliothécaire du château. Agé de soixante ans, sa mémoire n'en est pas moins restée exceptionnelle. Illoni connaît par coeur tous les titres de sa bibliothèque.

L'accès à la grande bibliothèque exige une autorisation de Noblegent. Cette salle est un petit paradis pour les érudits et les scientifiques.

34) Laboratoire de Noblegent

Celui-ci communique directement avec la grande bibliothèque. A la différence de sa chambre, tout est particulièrement ordonné en ce lieu. Les portes donnant accès au laboratoire sont équipées de serrures très sophistiquées (-50 % à toute tentative de crocheter). Seuls le comte Airain et Noblegent possèdent les clefs.

Sous sol

35) L'armurerie

L'armurerie du château est très vaste et abrite le principal dépôt d'armes des gardians et des miliciens. Plus d'un millier d'armures complètes, des milliers de pourpoints de cuir, des centaines d'arcs, d'épées, de lances, d'arbalètes, de haches et de lances feu attendent ici le jour funeste de leur utilisation. Un gardian est toujours de faction devant la porte d'acier de l'armurerie.

36) La citerne

Il s'agit d'une grande cuve alimentant en eau tout le château. Elle contient plusieurs centaines de mètres cubes d'eau. De quoi soutenir un siège en règle.

37) Les cellules

Le château compte une dizaine de cellules pouvant ac-

cueillir chacune une dizaine de prisonniers. Depuis la mort du sorcier bulgare, elles ne sont plus guère utilisées, tout comme la salle suivante.

38) La salle de torture

Depuis l'arrivée du Comte Airain cette salle a été murée.

39) La crypte mortuaire

Cette grande salle est selon la coutume le dernier repos des Seigneurs Gardians. Parmi ces nombreuses tombes le comte Airain vient souvent se recueillir devant celle de sa femme.

40-45) Les entrepôts

Ces salles abritent les différents biens nécessaires aux habitants du château, nourritures, boissons ...

Voyager en Kamarg

Entrer en Kamarg n'est pas chose facile. Sur les frontières terrestres la ligne des tours dresse un cordon difficilement franchissable. Les gardians des tours mènent une veille permanente et de jour les flamants surveillent les routes menant à la Kamarg. Deux seules routes aboutissent à la Kamarg, l'une venant de Lyon, l'autre de Mazeille. Ces deux routes d'ailleurs se transforment rapidement en chemin boueux. Ces "grands axes" relient Arles et Aigues Mortes. Quant aux villages, seuls des sentiers les relient. De hautes perches plantées régulièrement signalent ces pistes. S'aventurer en dehors de ces chemins représente une mort quasi-certaine pour un étranger. Rapidement les joncs se referment sur l'imprudent lui faisant perdre toute orientation. Certains ont erré des jours et des jours avant de finir engloutis dans un marais.

Accéder à la Kamarg par la côte n'est pas plus aisé. A moins de connaître avec précision le rivage, un navire s'échoue facilement sur les bancs de sable.

A l'époque du sorcier bulgare, voyager même de jour, pouvait être dangereux. Plus d'un millier de Baragoins hantaient les marais. En quelques mois après les grandes chasses organisées par le comte Airain, leur nombre avait chuté à quelques dizaines et leur témérité s'était changée en couardise.





Aventures en Kamarg

5282-5298



Présentation

La deuxième partie de ce livret présente toutes les aventures possibles que des personnages peuvent vivre en liaison avec la saga du Bâton Runique. Les aventuriers peuvent prendre part aux côtés des héros des romans à leurs exploits et en retirer leur propre parcelle de gloire. D'autres aventures en périphérie de la saga donnent le premier rôle à vos joueurs.

En plus de scénarios, ces chapitres donnent le tempo à une campagne centrée sur le destin de la Kamarg. Tous les événements de la saga sont présentés de façon chronologique avec les détails explicitant la possible participation des joueurs comme acteurs ou spectateurs.

Dans la partie suivante la saga de la Kamarg a été subdivisée en plusieurs phases correspondant chacune à l'une des grandes périodes historiques. Pour chacune d'entre elles vous trouverez les éléments suivants :

- Introduction de nouveaux personnages, ou comment et qui introduire dans une campagne. Les aventuriers séjournant en Kamarg n'ont à priori pas les mêmes motivations avant et après le déferlement granbreton.

- Tous les événements de la saga et scénarios possibles sont ensuite présentés dans un ordre chronologique. Chacun de ces épisodes est détaillé de la façon suivante :

- ☐ Date et durée
- ☐ Comment y assister ou participer
- ☐ Personnages rencontrés
- ☐ L'intrigue
- ☐ Les événements
- ☐ Caractéristiques propres de l'aventure
- ☐ Gains divers.

Chronologie Générale

Et la terre devint vieille, ses paysages se patinèrent, montrant les signes de l'âge, et ses voies se firent étranges et capricieuses, comme celles d'un vieillard à l'approche de la mort.

(Haute Histoire du Bâton Runique)

Au cours de la saga du Bâton runique la Kamarg a traversé des époques bien différentes. Tout d'abord avant l'arrivée du comte Airain, la Kamarg a subi le joug de Voïdok Goulka le sorcier bulgare de 5282 à 5291. Cette ère de terreur achevée vint le règne paisible du comte Airain. Cette période de bonheur tranquille prit fin avec la visite du baron Méliadus en 5296. La grande guerre, selon la dénomination accordée par les Kamargais au siège de leur pays par l'empire ténébreux commença en 5297 pour se conclure en 5298. Après cette terrible épreuve vint le temps de la reconstruction et d'une paix prospère.

Les trois phases de la saga et leur correspondance livresque :

- ☐ **5282-5291 phase un :**
Le règne du sorcier bulgare (le Joyau Noir)
- ☐ **5292-5296 phase deux :**
La paix avant la tourmente (le Joyau Noir)
- ☐ **5297-5298 phase trois :**
La grande guerre (Le Joyau Noir, Le Dieu Fou, l'Épée de l'Aurore, Le Secret des Runes)

Pour un résumé détaillé de la saga reportez vous au livret de la science pages 4,5,6,7.



Phase Un : 5282-5291

Le Règne du Sorcier Bulgare



Autrefois, les baragouins avaient été des hommes. Mais le prédécesseur du comte en avait fait des esclaves, avant de les donner à ses sorciers pour qu'ils les transforment.

(Le Joyau Noir)

Introduction de Nouveaux Personnages

Si vous décidez de jouer toute la campagne proposée voici comment introduire de nouveaux personnages.

- Kamargais : voir la section création d'un personnage originaire de la Kamarg.

- Suivants du seigneur gardian Ireldi Paseldia : ayant guerroyé à travers toute l'Europe, Paseldia s'est entouré d'amis, de gardes du corps, de conseillers de toutes sortes. Ce biais permet d'introduire des aventuriers de nationalité étrangère.

- Gardians : aussi utile pour introduire des personnages étrangers et des pilotes du moins s'ils ont le niveau requis.

Si vous désirez introduire des personnages déjà existant il suffit d'organiser une aventure dans laquelle ils rentrent au service du seigneur gardian ou de tout autre personnalité de la Kamarg.

Mort d'un Seigneur Gardian (5282)

Date : 11 janvier 5282

Durée : L'hiver 5282

Participants

Marchands : négociation avec Kesenwitch.

Gardians : surveillance des gardes du marchand germain, escorte des émissaires envoyés à l'académie de médecine.

Suivants du seigneur gardian Ireldi Paseldia : dîner avec le marchand, maintenir le calme au château lors de l'épidémie, envoyés en mission chercher un vaccin auprès de l'académie de médecine des Fils du Métamorphe à Parye. Le temps de se procurer cet antidote et de revenir l'épidémie aura déjà disparu et le seigneur gardian sera lui aussi enterré. Les émissaires partiront avec plus de 300 000 A afin d'acheter le vaccin.

Personnages rencontrés

- ❑ **Aren Kesenwitch**
Germain, Marchand, 47 ans
Valeurs : Cupide, Couard, Rusé.

Aren se présente comme un homme à la forte corpulence et au visage poupin. Sa voix flûtée, ses manières polies et sa bonhomie apparente sont autant de pièges trompeurs. Sous son métier de marchand, Aren exerce surtout un rôle d'espion de cours. Nul ne connaît le lien unissant le marchand germain à Voïdok Goulka.

Compétences : Eloquence 70 %, Persuader 80 %.

- ❑ **Ireldi Paseldia**
Italien, Noble Guerrier, 64 ans
Valeurs : Bravoure, Indépendant, Généreux.

Ireldi Paseldia fut l'un de ces jeunes nobles désargentés d'Italia qui se fit mercenaire par dépit. Après des décennies de

sièges, de batailles rangées, de victoires et de fortunes diverses, Paseldia passait pour l'un des meilleurs capitaines d'Europe. Sa réputation comme pour le comte Airain fit de lui le seigneur gardien de Kamarg. Dans cette tâche Paseldia se fit respecter et aimer des Kamargais en dépit de sa morgue.

❑ **Mygalo Pheresti**

Italien, Erudit, 32 ans

Valeurs : Sadique, Trop Sûr de Soi, Beauté, Goût du Danger.

Pheresti apparaît comme un angelot vêtu précieusement au visage souriant encadré d'épaisses boucles noires. Pheresti a été chassé par son maître, alchimiste apothicaire, lorsque celui-ci découvrit que son jeune disciple empoisonnait lentement certaines de ses clientes. Depuis lors Pheresti fut recueilli par Kesenwitch et lui sert d'âme damnée. Le faste de cette vie, les risques encourus, les empoisonnements font de Pheresti le plus heureux des hommes.

Compétences : Connaissance de la Chimie 87 %,
Connaissance de la Biologie 70 %, Se Cacher 64 %,
Crocheter 52 %.

Intrigue

Cet épisode voit l'empoisonnement du seigneur gardien Irelidi Paseldia par un agent de Voïdok Goulka. Le sorcier bulgare connaissant bien des malheurs dans les Balkans cherche une principauté où s'installer. En effet un duc de Bulgarie appuyé par le culte du Sincère Repentir a commencé une "croisade purificatrice" contre ce suppôt du mal. La Kamarg lui a apparu comme un refuge facile à contrôler et riche en antiquités. N'étant pas d'un caractère à vivre dans l'ombre de qui que ce soit, Voïdok a décidé de devenir seigneur gardien à la place du seigneur gardien. Pour cela un meurtre lui a semblé la solution la plus définitive et rapide, les inquisiteurs du Sincère Repentir n'étant pas connus pour leur lenteur.

L'agent retenu par le sorcier bulgare fut Aren Kesenwitch, un marchand germain au passé plus qu'entaché de sang et de perfidie, et lui ayant déjà servi à l'occasion d'espion et d'homme à tout faire. Escorté par une petite troupe de spadassins et de coupe jarrets triés sur le volet, Aren Kesenwitch arrive en Kamarg sous prétexte de négocier un contrat commercial concernant la vente de flamants et de chevaux cornus.

Evénements

Le 11 Janvier 5282 : arrivée de Kesenwitch et de sa petite troupe à Aigues Mortes. Le soir même un dîner rassemble le seigneur gardien et le marchand germain.

Ses sbires s'installent au château. Les habitants du château et les gardiens peuvent constater à leurs dépens l'agressivité et la vulgarité de ces gardes. Cela ira de mal en pis, malgré les remarques du seigneur gardien et de Kesenwitch. Quelques coups peuvent même être échangés.

12 au 18 Janvier : Kesenwitch négocie au palais avec le conseil des marchands de Kamarg. Malgré ses offres pharminieuses, celles-ci sont refusées comme il l'attendait. Nul ne veut en Kamarg supprimer la loi interdisant la vente des chevaux cornus et des flamants.

19 Janvier : Kesenwitch annonce son dépit au seigneur gardien et son départ pour les jours suivants.

Nuit du 19 au 20 Janvier : déjouant toute surveillance

Mygalo Pheresti inocule à Paseldia un germe mortel à brève échéance.

21 Janvier : Le marchand organise un banquet au château réunissant le seigneur et les marchands. Visiblement le Germain semble réjoui et se montre enjoué tout au long du repas. Au cours de la nuit, Mygalo inocule les mêmes germes dans des aliments de la cuisine du château.

22 Janvier à l'aube : départ du marchand et de ses hommes.

14 Février : premier cas de peste noire au château ; un vieux serviteur est retrouvé agonisant au matin. Aussitôt le seigneur gardien déclare l'état d'épidémie. Une véritable panique en résulte. Dans les jours qui suivent, plusieurs dizaines de personnes meurent au château et dans la cité. Ayant toujours été épargnés par ce fléau, les Kamargais prennent peur.

21 Février : le seigneur gardien tombe malade. Des émeutes se déclarent à Arles et Aigues Mortes. Affolée la population fuit les deux cités.

22 Février : Irelidi Paseldia meurt dans un château désert, entouré seulement de quelques fidèles.

23 Février : enterrement de Paseldia dans la crypte du château.

3 Mars : dernier mort du à l'épidémie qui a causé en tout 684 victimes. Tout le monde se perd en conjectures sur cette infection.

Caractéristiques

Les gardes de Kesenwitch portent des armures de cuir ou des demi plaques et sont armés de rapières, d'épées longues ou de sabres (Attaque, Parade : 50 % pour les moins bons et 90 % pour les meilleurs, certains connaissent des bottes secrètes. Particulièrement rancuniers, ils n'oublieront pas une sévère correction).

Toute personne présente au château après le départ des émissaires du sorcier bulgare risque de contracter la peste noire. Effectuez un jet sous POU X 5, en cas d'échec contraction de la maladie. Le personnage en réchappe mais perd 1D4 points de CON définitivement. Désormais, il est immunisé à cette maladie.

Gain

Personnage marchand ayant négocié avec Deren, un cadeau d'une valeur de 1D10x1 000 A.

Personnage gardien : quelques estafilades et expériences dues aux sbires du Germain.

Le Conseil de l'Arène (5282)

Date : 28 Avril 5282

Durée : Avril à Novembre 5282

Participants

A moins d'être l'un des représentants ayant droit à la parole lors du conseil, tous les autres personnages se cantonnent à un rôle de spectateurs.

Personnages rencontrés

❑ **Kadak Iolescu**

A cette époque, Iolescu n'a pas encore sombré dans la démence la plus totale. Il conserve encore un comportement normal. Pour plus de détails voir la France p. 51.

- ❑ **Les Géants :**
Mourvak, Kouliok, Rouskian, Zagora...

Plus de dix géants des montagnes escortent Iolescu. Ceux-ci proviennent du clan de la Montagne Noire. Vêtus de peaux d'ours, pieds nus le visage mangé par une chevelure et une barbe hirsutes, leur aspect n'est guère engageant. Leur appétit féroce et leurs moeurs alimentaires ne sont pas faits non plus pour rassurer.

Cependant leur crainte des sorciers et les mises en garde de Iolescu font que ces mercenaires ne dévoreront personne lors de leur séjour en Kamarg.

Intrigue

Comme toutes les réunions du conseil visant à choisir un nouveau seigneur gardian, celle-ci est houleuse. Les différentes factions de la Kamarg tentent comme d'habitude de proposer un candidat soudoyé. Par ailleurs, de nombreux excentriques se présentent devant les conseillers pour réclamer la charge de seigneur gardian. N'hésitez à faire défiler une galerie de portraits originaux, Granbreton renégat, escroc et usurpateur en tout genre...

Les débats se prolongent donc des mois et l'inquiétude grandit en Kamarg. Privées de seigneur gardian, les différentes factions ravivent leur rivalité et tous craignent une invasion.

Evénements

12 Octobre 5282 : un émissaire, officiel cette fois, du sorcier bulgare arrive en Kamarg. La délégation est dirigée par Kadak Iolescu (voir la France p 51) le plus fidèle sorcier de Voïdok Goulka. Celui-ci arrive à la tête d'une véritable caravane escortée par plusieurs géants des Balkans. La taille gigantesque de certains chariots hauts de plusieurs mètres et tirés par des chevaux atteignant trois mètres au garrot, attire la curiosité de tous.

14 Octobre : Kadak Iolescu est reçu devant le conseil de l'arène et fait part de la proposition de son maître désireux devenir seigneur gardian. Comme preuve de sa puissance et de son savoir, le Bulgare présente les occupants des chariots. Du premier sort un loup à deux têtes de la taille d'un taureau. Griffant le sol, retroussant ses babines, le monstre vient sur un commandement du sorcier manger dans sa main. Ensuite sort d'autres chariots des créatures admirables comme des oiseaux d'or au chant céleste mais aussi un homme capable de rester dans des flammes sans subir la moindre brûlure ... La démonstration dure tout l'après midi et impressionne on ne peut plus l'assemblée.

15 Octobre : après délibération, l'assemblée décide d'envoyer une ambassade auprès de Goulka. Celle-ci comportera des conseillers représentant les différentes factions et les spécialistes chargés d'assurer la bonne marche de ce voyage en terres lointaines.

16 au 18 octobre : l'assemblée choisit les dix conseillers envoyés en mission ainsi que leur escorte.

Une Ambassade en Bulgarie

Date : 10 novembre 5282

Durée : de Novembre 5282 à Avril 5283

Participants

Les personnages escortent à titres divers les ambassadeurs de la Kamarg auprès de Voïdok Goulka (garde du corps, espion personnel...).

Personnages rencontrés

- ❑ **Voïdok Goulka**
Scientifique, Bulgare, Age 58 ans



Voïdok Goulka ressemble plus à un bûcheron qu'à un sorcier. Ses traits sont grossiers, sa carrure est celle d'un ours et ses mains sont aussi larges que des battoirs. Habituellement il porte une tunique blanche serrée par une large ceinture de cuir, des culottes bouffantes à la mode cosaque, des bottes souples et un large manteau doublé de fourrures de loup.

Sa personnalité est à l'image de son physique, brutale, féroce mais tempérée par une intelligence hors du commun.

Voïdok Goulka

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	18	15	18	17	13	15

Armure : 0

Points de Vie : 18

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	40 %	1D4+2+1D6	30 %

Compétences : Connaissance de la Biologie 97 %, Connaissance de la Chimie 95 %, Connaissance de l'Électricité 85 %, Persuader 84 %, Eloquence 71 %, Connaissance du Monde Ancien 49 %.

Valeurs : Ambitieux, Tyrannique, Statut Social, Possessif.

Voïdok a acquis ses connaissances à l'académie de Kernin-burg mais a préféré revenir dans son pays natal où il pourrait pensait-il mettre en oeuvre son projet, diriger lui même un pays, être le maître... Néanmoins en dépit de ses efforts le sorcier s'est fait trop d'ennemis en Bulgarie pour réussir. Aussi a-t-il porté ses vues sur une proie lui semblant plus aisée à terrasser, la Kamarg. Voïdok a rassemblé plusieurs sorciers, dont il a fait ses disciples.

- ❑ **Rénia Sévia**
Moscovite, Noble Erudit, Age 31 ans
Valeurs : Sadique, Tyrannique, Amour

Compétences : Connaissance de la Biologie : 86 %, Connaissance de la Chimie 84 %, Connaissance de la Psychologie 85 %.

Rénia est la compagne de Voïdok depuis son séjour en Moscovie où tous deux se sont rencontrés. L'union de Rénia et Goulka n'est pas sans rappeler un couple de deux prédateurs, tant ils semblent engagés dans une course à la violence et l'horreur. Chacun essaye de surpasser son "amour" dans ses expériences. Si Goulka a des vues plutôt pratiques, Rénia travaille comme une artiste, cherchant à obtenir une beauté absolue dans le traitement de la chair.

Rénia est la seule personne d'importance du palais que Goulka n'a pas drogué. Son comportement vis à vis des visiteurs peut évoquer celui d'un félin tour à tour menaçant et chaleureux. Il est même probable qu'elle essaye de séduire l'un des envoyés de la Kamarg pour se distraire. Dans ce cas, elle essaiera par la suite d'en faire l'un de ces chefs d'oeuvre. Indépendante et persifleuse, elle ne trahira pas pour autant le plan de son mari.

Vêtue de riches vêtements somptueux, soit disant importés d'Asia Communista, Sévia est une femme qui attire le regard des hommes comme une lueur trop forte attire les moucheron.

- ❑ **Igor Borodine**
Moscovite, Noble Guerrier, Age 28 ans.

Igor Borodine

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	12	15	13	14	16	17

Points de Vie : 15
Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	93 %	1D6+2	95 %
Lance feu	81 %	5D6	-
Lance	74 %	1D8+1D6	75 %

Compétences : Equitation 97 %, Connaissance de la Guerre 68 %, Esquive 99 %.

Valeurs : Amitié, Goût du Danger, Honneur.

Borodine a aussi rencontré Goulka lors de son séjour en Moscovie. Là, les deux hommes sont devenus amis de débauche. Capitaine à la garde du Czar, Borodine a prévenu son ami de l'arrestation qui le menaçait. Borodine, criblé de dettes de jeu, a préféré fuir ses problèmes avec Goulka. Ses compétences de guerrier en ont fait naturellement le capitaine des égorgeurs recrutés dans les bouges d'Istanbul par Goulka.

Depuis longtemps Borodine regrette sa fuite et a sombré dans l'alcool. Aigri envers le Bulgare, ce dernier l'a drogué

afin de couper court à toute trahison. Le comportement de Borodine s'en ressent. S'il est totalement fidèle au sorcier, son humeur est par contre changeante. Un jour, il sera désespéré et le lendemain joyeux comme aucun. Ces sautes d'humeur n'influent pas sur son rôle. Au contraire, les quelques individus tués lors de ses crises de désespoir ont appris à ses hommes à lui obéir. Borodine porte toujours l'uniforme noir et rouge de la garde du Czar.

- ❑ **Charles Montoir**
Français, Scientifique, Age 50 ans.
Valeurs : Asocial, Pédagogue, Indépendant.

Compétences : Connaissance de la Biologie 100 %, Connaissance de la Médecine 81 %, Connaissance de la Chimie 95 %, Connaissance de l'Electricité 75 %.

Charles Montoir est tombé dans les griffes de Goulka lors d'une mission où il devait espionner le Bulgare. Envoyé par sa société, les Evolutionistes (voir la France), il n'a pu mener sa mission à bien. Intéressé par son savoir, Goulka l'a drogué et ainsi retourné. Depuis cet échec, les Evolutionistes n'ont plus envoyé de nouvelle mission. Montoir est un petit homme maigre, chauve et peu avenant. Les seules personnes qui peuvent l'apprécier sont ses confrères. Peu sociable, Montoir passe le plus clair de son temps dans le laboratoire.

- ❑ **Jiver Xanthés**
Granbreton, Serpent, Age 36 ans.
Valeurs : Xénophobe, Obstiné, Revenchard

Compétences : Connaissance de la Biologie 85 %, Connaissance du Monde Ancien 58 %, Connaissance de la Psychologie 69 %.

Jiver Xanthés est tombé dans le même piège que Charles Montoir. Le Granbreton se fait passer pour un renégat bien qu'il porte toujours son masque argenté aux yeux d'opales. Xanthés éprouve peu de considération pour les autres nations. Cependant du fait de son identité de "rebelle", il tente de masquer cette aversion qui apparaît lorsque son attention se relâche.

Intrigue

Dans la gueule du loup : Le plan de Voïdok est simple et efficace. Une drogue mise au point par lui même doit suffisamment diminuer la volonté des ambassadeurs afin d'enlever leur consentement. Ce n'est pas la première fois que le sorcier l'utilise. Tous ses collaborateurs et hommes de confiance en sont imprégnés. La nature de ce poison permet une utilisation fort variée, par gaz, en liquide ou encore dans des aliments. Inodore et ne faisant pas réagir les principaux composants chimiques utilisés dans les tests, cette drogue est virtuellement indétectable. Son coût élevé fait que seuls les ambassadeurs auront droit à ce "traitement de faveur". Ainsi épargnés, les aventuriers, s'ils se montrent curieux, éprouveront des doutes croissants envers le sorcier tandis que leurs maîtres lui voueront une confiance s'affermissant avec le temps. Devant cette différence d'opinion, les personnages peuvent mettre en garde les ambassadeurs, mais ces derniers seront choqués d'entendre de tels propos diffamatoires. A partir de ce moment, les ambassadeurs interdiront aux aventuriers



toute investigation, insultante à leurs yeux pour leur hôte respectable. S'ils persistent, les conseillers de Kamarg leur feront comprendre que leur rôle n'est pas de penser mais d'escorter ceux dont la tâche est de penser... Les personnages devront donc agir doublement en secret s'ils veulent continuer à enquêter.

Naturellement, il est hors de question qu'ils obtiennent une preuve formelle que les ambassadeurs ont été drogués. En fait dans ce scénario vous devez jouer avec les nerfs de vos joueurs. Il leur sera manifeste que le sorcier bulgare cache une grande part de ses intentions et de son passé. De même les ambassadeurs semblent conquis par sa personne. Quantité de petits détails doivent les inquiéter mais rien ne leur permettra de démasquer celui qui sera bientôt le tyran de la Kamarg.

Événements

Le 10 Novembre : la Flamboyante quitte la Kamarg pour naviguer vers la Bulgarie. La Flamboyante est un navire marchand du port de Mazeille loué pour la circonstance par la Kamarg. Le bateau en dehors de ses passagers n'emporte aucun fret. La cale a été rapidement et sommairement aménagée en cabines pour l'escorte, les conseillers bénéficiant de véritables cabines. Le capitaine Pietro Di Padya est volubile, toujours nerveux, criant à gauche et à droite mais est en réalité très compétent.

Le 13 Novembre : la Flamboyante double le cap nord de la Corsica.

Le 20 Novembre : le navire passe le détroit de Messina.

Du 21 au 24 : le navire essuie une tempête conséquente.

Le 30 : alors que la Flamboyante rentre dans la mer de Turkia, la vigie signale une voile par bâbord avant. Une heure plus tard l'inquiétude est de mise à bord. Le voilier, un boutre rapide, se dirige toutes voiles dehors sur la Flamboyante. L'équipage se prépare à repousser une attaque de pirates. Utilisez

si vous le désirez les règles de combat naval contenues dans le Loup Blanc pour résoudre cette rencontre. La tactique du pirate est prendre d'abordage la Flamboyante tandis qu'elle essaye de fuir. Si l'abordage a lieu, le combat sera très violent. Le seul espoir de victoire consiste à tuer le capitaine pirate. Arriver à son contact au milieu de la mêlée demande un jet sous POUx3 pour les guerriers, x1 pour les autres. Une fois celui-ci mort, les pirates reculeront dans leur boutre et prendront le large. Dans le cas où les personnages sont vaincus par les pirates, ceux-ci les captureront pour les vendre comme esclaves ou les rançonner. Le futur seigneur gardien se fera un plaisir de racheter ses ambassadeurs.

Le 2 Décembre : le navire dépasse Istanbul et débouche dans la mer noire.

Le 5 : le navire accoste non loin de Varna dans une crique en Bulgarie. Dominant la crique se trouve le palais flottant de Voïdok Goulka. Le palais se situe à dix mètres du sol totalement immobile. Il se compose de deux parties, l'une millénaire tout en métal rouillé et bosselé sur laquelle a été construit un palais en bois.

Voïdok accueillera en grande pompe les émissaires. Le soir même un grand repas aux mets somptueux sera organisé en leur honneur. Les personnages ne seront pas de la fête. Une pièce attenante aux appartements des ambassadeurs leur sera donnée. Quant à l'équipage de la Flamboyante, il recevra quantité de tonneaux de vin.

6 Décembre à la fin Mars 5283 :

Le 7 Décembre : la Flamboyante prendra le large pour entamer son périple de retour vers Mazeille. En effet le sorcier bulgare s'est fait fort de ramener les émissaires en Kamarg, quelles que soient leurs décisions...

Le 10 Décembre : première chute de neige. Une tempête blanche souffle sur la contrée pendant plus d'une semaine. Sa force est telle que nul ne peut sortir du palais.

Le 19 Décembre : fin du blizzard. Toute la région est ensevelie sous une couche de neige d'un demi mètre et la température est d'environ -10 °C.

Décembre à Mars 5283 : durant ces quatre mois, les ambassadeurs se réuniront quasi quotidiennement avec le sorcier bulgare. De temps à autre quelques divertissements seront de rigueur :

- **La chasse à l'ours :** de petits groupes d'une dizaine de personnes sont formés pour la chasse à l'ours. Chaque partie de chasseurs comprend des ambassadeurs (accompagnés des aventuriers) et des serveurs de Goulka. Lui même participera à la traque. La journée se passera agréablement, les chiens débuseront un grand ours noir, à demi endormi. L'honneur de le tuer sera laissé aux invités (comprenez les personnages). Les compétences de l'ours subissent un malus de 10 % du fait de l'hibernation. Une fois l'ours terrassé, sa tête tranchée et sa peau enlevée, les chasseurs prennent le chemin du retour vers le palais. Alors que le soleil commence à décliner et que les ombres s'allongent sous les hauts sapins enneigés, un concert de hurlements éclate non loin des chasseurs. Une horde inquiétante de mutants sort d'épais bosquets où elle était embusquée. Comptez deux mutants par personnage et accompagnateur. Visiblement fous de rage, les mutants attaquent aussitôt. Ils ne font aucun quartier. Si les personnages sont en compagnie de Goulka, ils entendent les mutants qui ont encore une langue et des cordes vocales hurler "Vengeance, vengeance !" Dans le pire des cas laissez vos aventuriers en réchapper après une terrible poursuite à travers les bois plongés dans la nuit. Toute personne observant un mutant tué et réussissant un jet sous Connaissance de la Biologie découvre que ces créatures ne sont pas d'origine naturelle. Elles ont été créées de la main de l'homme. Il s'agit évidemment des résidus des expériences de Voïdok et de ses disciples. Le Bulgare a pris l'habitude de les libérer afin de terroriser les habitants et interdire toute intrusion sur ses terres.

Navigation sur la Mer Noire : le palais flottant part en croisière pour quelques jours.

Promenade : A peu près une fois par semaine, Goulka entraîne ses invités à terre, où ils se promènent sur la grève dans des carosses mécaniques et chauffés. Avant ces excursions, des gardes explorent la côte afin d'éviter tout "incident".

Les carosses ressemblent à de grands insectes sphériques se déplaçant sur une multitude de pattes.

Dîners : Plusieurs fois par semaine de grands et copieux dîners seront organisés.

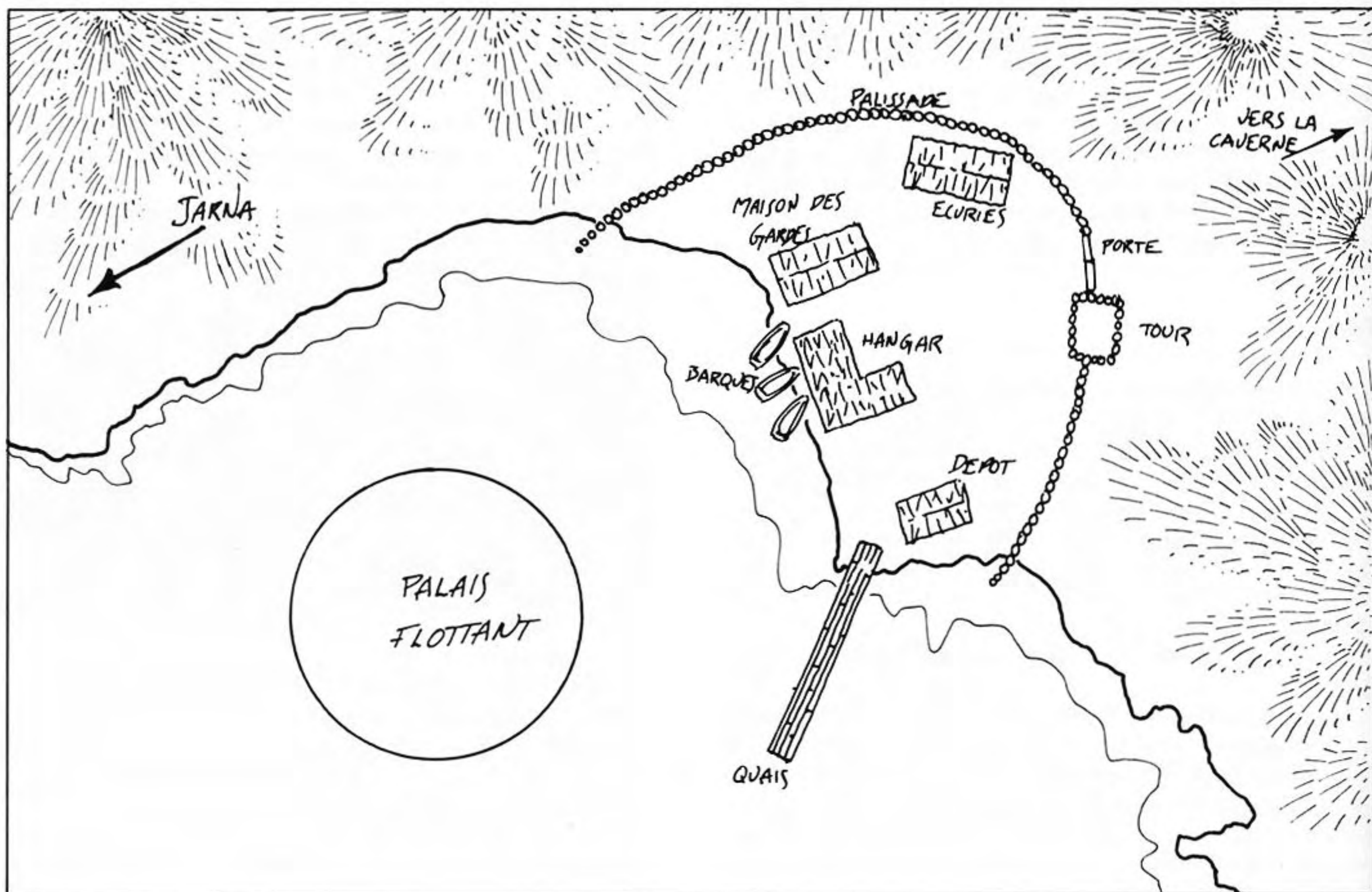
Enquête des personnages

Durant ces longs mois d'hiver, il y a fort à parier que les personnages ne se contentent pas de fumer leur pipe au coin d'un bon feu. En effet ils peuvent tenter de découvrir la vérité cachée derrière le voile de respectabilité et de bonhomie dressé par Goulka.

- **Fouiller le palais :** ne donne aucun résultat à moins de pénétrer dans les appartements de Goulka. Des manuscrits, les instruments et la décoration composée de mutants horribles (Perte 1D10 points de SAN) prouvent que Goulka est fou et dangereux. Fouiller ses appartements exige de rentrer par une fenêtre et plusieurs loups domestiqués y veillent en permanence. Toute personne capturée en ce lieu sera endormie et droguée. Quelques morsures de loups justifieront des soins intensifs. Le personnage sera éveillé lorsque la drogue en aura fait un esclave du Bulgare.

- **Fouiller le socle :** tout aussi difficile du fait des gardes et des portes fermées. Si les personnages réussissent cet exploit, ils découvriront des salles garnies d'instruments peu engageants et des cuves à formol vides.

- **Les serveurs :** tous sont de la famille de Goulka ou de son village et lui vouent une fidélité sans faille. Ils n'accepteront aucun "cadeau".



- **Les gardes** : terrorisés par Goulka, ils ne tiennent pas à finir dans son laboratoire. Cependant les personnages peuvent découvrir un garde qui voudra bien parler en cachette contre une forte somme (plus de 10 000 A). Le garde soudoyé fixera un rendez vous aux personnages pour le lendemain lors d'une promenade à terre. Malheureusement dans la nuit qui précède, il sera victime d'un mystérieux accident. Après cela plus aucun garde ne voudra parler.

- **Rénia Sévia** : si les personnages l'interrogent, elle préviendra aussitôt son mari.

- **Borodine** : il se mettra en colère si les personnages l'interrogent trop directement sur Goulka. Sinon il ne révèle rien.

- **Charles Montoir** : parlera uniquement avec un scientifique, et encore. Montoir ne révèle rien d'intéressant.

- **Jiver Xanthès** : le Granbreton ne révèle rien sur Goulka. Un jet réussi en Connaissance de la Psychologie après un long entretien permettra de découvrir qu'il éprouve pour le Bulgare une obéissance inexplicable au regard de son caractère.

- **Les alentours** : la région entourant la baie a été choisie par le sorcier du fait de son peu d'habitants. Le relief est très marqué, des collines escarpées, des gorges tourmentées. Il s'agit d'une région de montagnes couvertes d'épais bois de sapins. Les chemins y sont quasi inexistantes et se réduisent le plus souvent à des sentiers aussi bien pratiqués par les hommes que les bêtes. La neige épaisse qui engloutit les contours du paysage ne le rend pas pour autant rassurant. Les seuls habitants se limitent à des chasseurs solitaires, des mutants ou encore de petites communautés terrorisées par la sorcellerie. La population frustre et craintive se tient à l'écart de toutes rencontres. Les demeures sont la plupart du temps des abris enfumés creusés à même la terre grasse des vallées. Ces poltrons superstitieux ont accroché après des sapins divers symboles sensés faire fuir les mauvais esprits, en particulier le sorcier bulgare. Ces grigris sont très voyants.

Si les personnages arrivent à rencontrer les autochtones et à établir un dialogue (ces misérables sont très sensibles à des présents pouvant améliorer leurs conditions de vie), ils apprennent alors les faits suivants :

- Goulka est un sorcier qui enlève les gens pour les transformer en démons après avoir dévoré leurs âmes.
- La nuit, changé en un loup gigantesque, il court sur les nuages.
- Quelques semaines plus tôt, le sorcier a libéré tous ses démons. Le Bulgare voulait éviter que les ambassadeurs puissent les découvrir avant d'être drogués.
- A la même époque, il a fait jeter quantité de cadavres de démons dans une grotte. Les habitants pourront les y amener. Malheureusement, les loups sont passés par là et il ne reste plus que des ossements épars.

21 Mars 5283 : le palais part vers la Kamarg.

Caractéristiques

Bozüik Ozulu

Bozüik Ozulu

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	17	11	12	14	17	11

Points de Vie : 17

Armure : cuir de qualité 2D6-1

Armes	Attaque	Dégât	Parade
Sabre	98 %	1D8+1+1D6	84 %
Pistolet (3 coups)	48 %	3D6	-

Pirate type

Pirate type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	12	10	12	14	9

Points de Vie : 11 Armure : 1D6-1 cuir

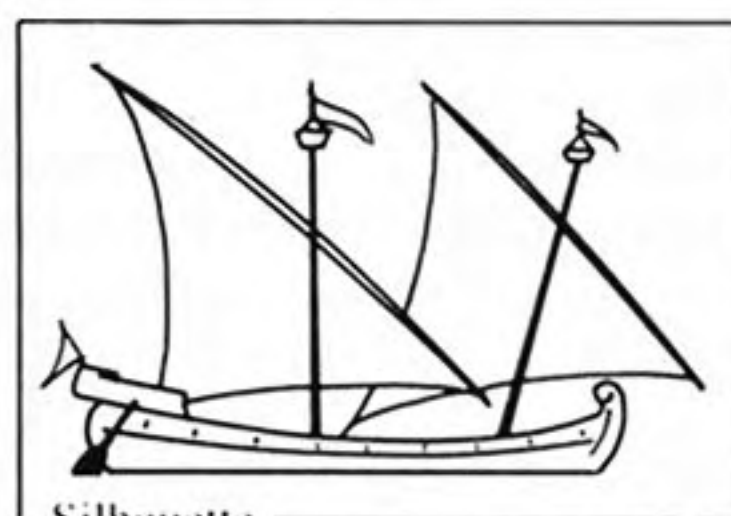
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache d'abordage ou Sabre	40 %	1D8+2 40 %	40 % 1D8+1

Compétences : Eviter 30 %, Nager 60 %, Grimper 60 %.

Fiches de vaisseaux

La Flamboyante

Type : Uscièrè Nation : Vieux Royaume
 Capitaine : Pietro Di Padya Manoeuvre : 70 %
 Type de coque : Navire marchand
 Qualité de coque : 10 Navigabilité : 12
 Points de Structure : 57
 Longueur : 40 m Largeur : 13 m
 Capacité : 100 tonnes
 Franc bord : 2 m Tirant d'eau : 6 m
 Equipage : 50 marins et dix arbalétriers
 Autonomie : 1 mois Armes : néant

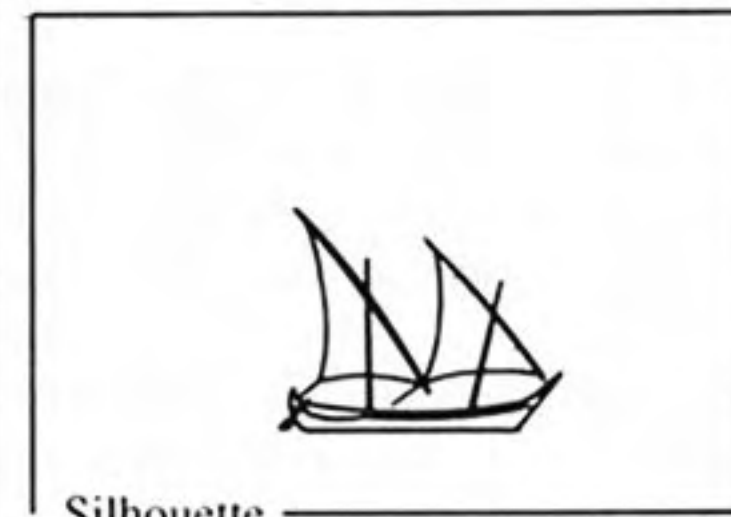


Silhouette

Vitesse de Navigation
 Vent arrière : 3
 Grande largue : 1
 Largue : 2
 Vent debout : 0
 Vitesse à la rame
 A culer : 1
 Croisière : 0
 Course/Eperonnage : 0

Le Flèche d'Aram

Type : Boutre Nation : Turquie
 Capitaine : Bozüik Ouzulu Manoeuvre : 87 %
 Type de coque : Navire marchand
 Qualité de coque : 9 Navigabilité : 19
 Points de Structure : 35
 Longueur : 21 m Largeur : 5 m
 Capacité : 30 tonnes
 Franc bord : 1 m Tirant d'eau : 1,5 m
 Equipage : 70 pirates
 Autonomie : 2 mois Armes : néant



Silhouette

Vitesse de Navigation
 Vent arrière : 4
 Grande largue : 5
 Largue : 3
 Vent debout : 1
 Vitesse à la rame
 A culer : 0
 Croisière : 0
 Course/Eperonnage : 0

❑ Le Palais Flottant de Voïdok Goulka

la Plate Forme : c'est elle qui permet à l'ensemble de flotter dans les airs. Il s'agit d'un vestige du tragique millénaire découvert par Goulka dans les hautes vallées sauvages des Carpathes. Le sorcier l'a remis tant bien que mal en état. Ses prouesses à l'heure actuelle sont plutôt limitées. Elle se maintient constamment à une altitude de dix mètres. Les systèmes de propulsion latéraux étant irrémédiablement détruits, elle ne peut voyager qu'à l'aide de moteurs mis au point par le sorcier, consommant l'énergie en grande quantité et dotés d'un régime très faible.

La plate forme se compose d'environ quatre niveaux reliés par des escaliers, des puits... La machinerie nécessaire à la lévitation occupe les deux niveaux inférieurs. Le sorcier a installé ses laboratoires dans ces derniers. L'accès à ces niveaux est strictement surveillé. Les seuls qui peuvent y entrer sont Voïdok, ses sorciers et quelques spadassins de confiance. Si un lieu sur terre ressemble aux enfers c'est bien les laboratoires de Voïdok. Des êtres ont hurlé jusqu'à la mort alors que les sorciers les découpaient précieusement et délicatement pour recueillir quelques organes utiles à leurs expériences. Prévoyant l'arrivée des émissaires, Goulka a fait disparaître tout indice de ces pratiques.

La plate forme se présente comme un disque de 120 mètres de diamètre et d'une hauteur de 15 mètres.

Le Palais : celui-ci, typique de la Bulgarie, est construit tout en bois. Son architecture évoque plus une grosse ferme qu'un palais. L'intérieur dément cette première impression. Le luxe est à la hauteur des plus hautes cours d'Europe.

Le premier étage : résidence des serviteurs et des gardes. Habituellement le palais compte une vingtaine de serviteurs et une cinquantaine de brigands, ou gardes comme les appelle le sorcier.

Le second étage : comprend toutes les salles communes et de réception.

Le troisième étage : les appartements des sorciers.

Le quatrième étage : les appartements de Voïdok Goulka.

❑ Mercenaire type au service de Goulka

Mercenaire type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	10	13	13	12

Points de Vie : 15

Armure : 1D8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	48 %	3D6+1D4	-
Sabre	42 %	1D6+2+1D6	40 %
Dague	35 %	1D4+2+1D6	36 %

Compétences : Ecouter 21 %, Chercher 18 %.

❑ La Liqueur d'Amitié

Cette drogue utilisée par le sorcier provient en fait d'Asia Communista. Goulka a découvert sa formule lors de son séjour en Moscovie et l'a depuis retravaillée et améliorée. La liqueur d'amitié lui a ouvert bien des portes en Moscovie, mais a aussi provoqué sa chute. Ayant drogué l'un des boyards proches du Czar, l'état de ce dernier fut détecté par les conseillers du Czar. Accusé et recherché, le Bulgare préféra s'enfuir dans sa lointaine contrée natale. En effet la justice en Mosco-

vie est réputée pour son caractère tranchant.

La drogue permet de soumettre une personne à une autre, la victime ne prenant pas conscience de son état. Aussi c'est en toute bonne foi qu'elle se rallie aux opinions de son maître. La reconnaissance de ce dernier se fait par une version légèrement différente de la liqueur. Consommée régulièrement, celle-ci provoque l'émission de phéromones le faisant reconnaître comme le maître par ses victimes. Seules ces dernières perçoivent le "message". Pour les autres, un jet réussi sous Sentir leur permet de remarquer un effluve discret.

La victime peut échapper à l'influence perverse de la drogue en réussissant un jet sous POU X 1. Pour le malheur des ambassadeurs, le sorcier les gorgera de drogue jusqu'à obtention de l'effet escompté. Une fois "contaminée", une personne l'est définitivement...

La réalisation de cette drogue exige une compétence en Connaissance de la Chimie d'au moins 80 % et autant en Connaissance de la Biologie. La réalisation d'une dose pour une personne revient à plus de 3 000 A. Le seul effet néfaste est l'apparition sur la peau de tâches grisâtres. Celles-ci s'accompagnent de vives démangeaisons. Quelques produits de maquillage permettent de les dissimuler. Si l'on interroge les personnes porteuses de ces taches, elles les expliqueront comme des vestiges d'une épidémie de peste bénigne. Quant aux ambassadeurs, les premières tâches apparaîtront 4+1D6 mois plus tard. A ce moment, Voïdok sera déjà seigneur gardian.

Gain

Si les personnages capturent le boutre, ils peuvent gagner chacun 1D10x1000 A en butin divers.

Intronisation du Nouveau Seigneur Gardian (5283)

Date : Mai 5283

Durée : Première moitié de Mai 5283

Participants

Aucune condition particulière, les aventuriers ayant ici un rôle purement passif.

Personnages rencontrés

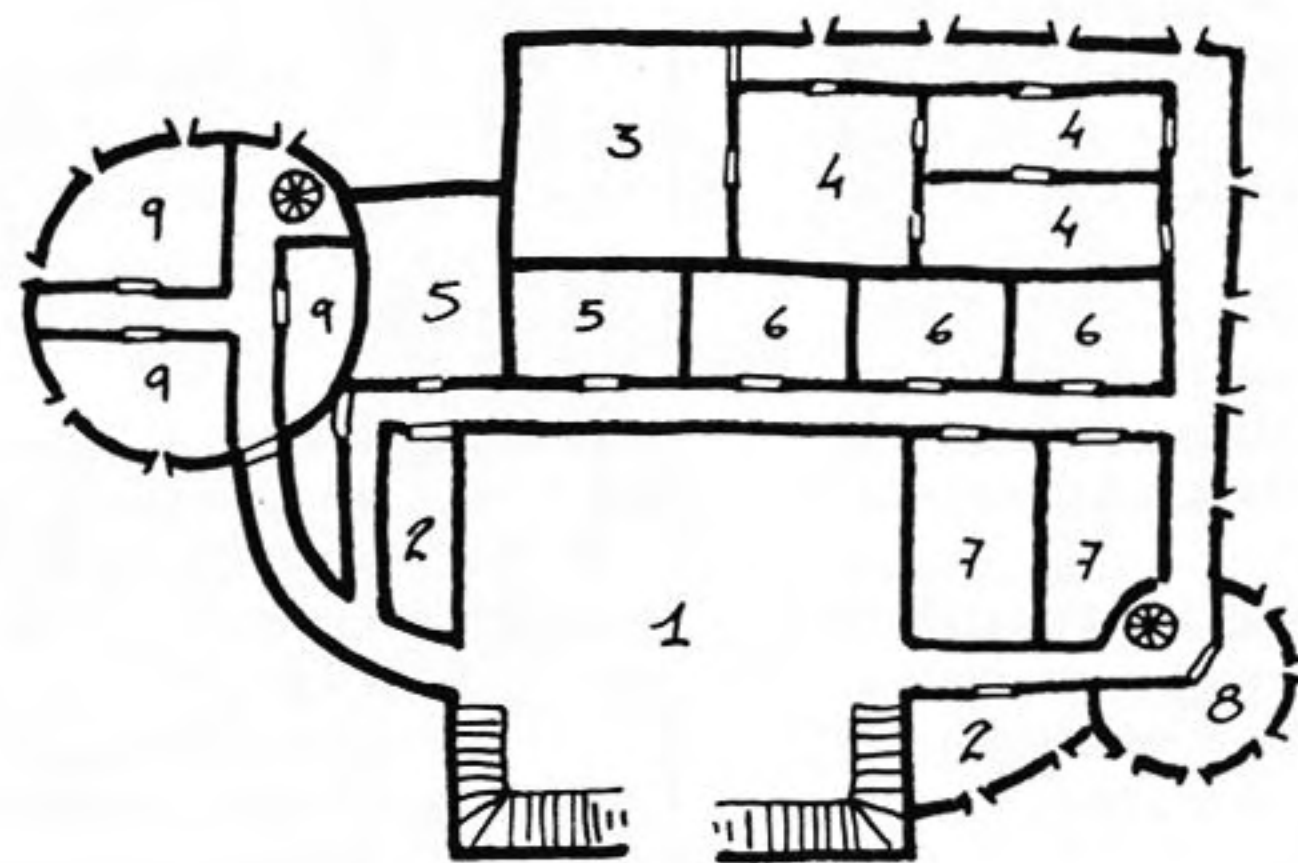
Aucun

Intrigue

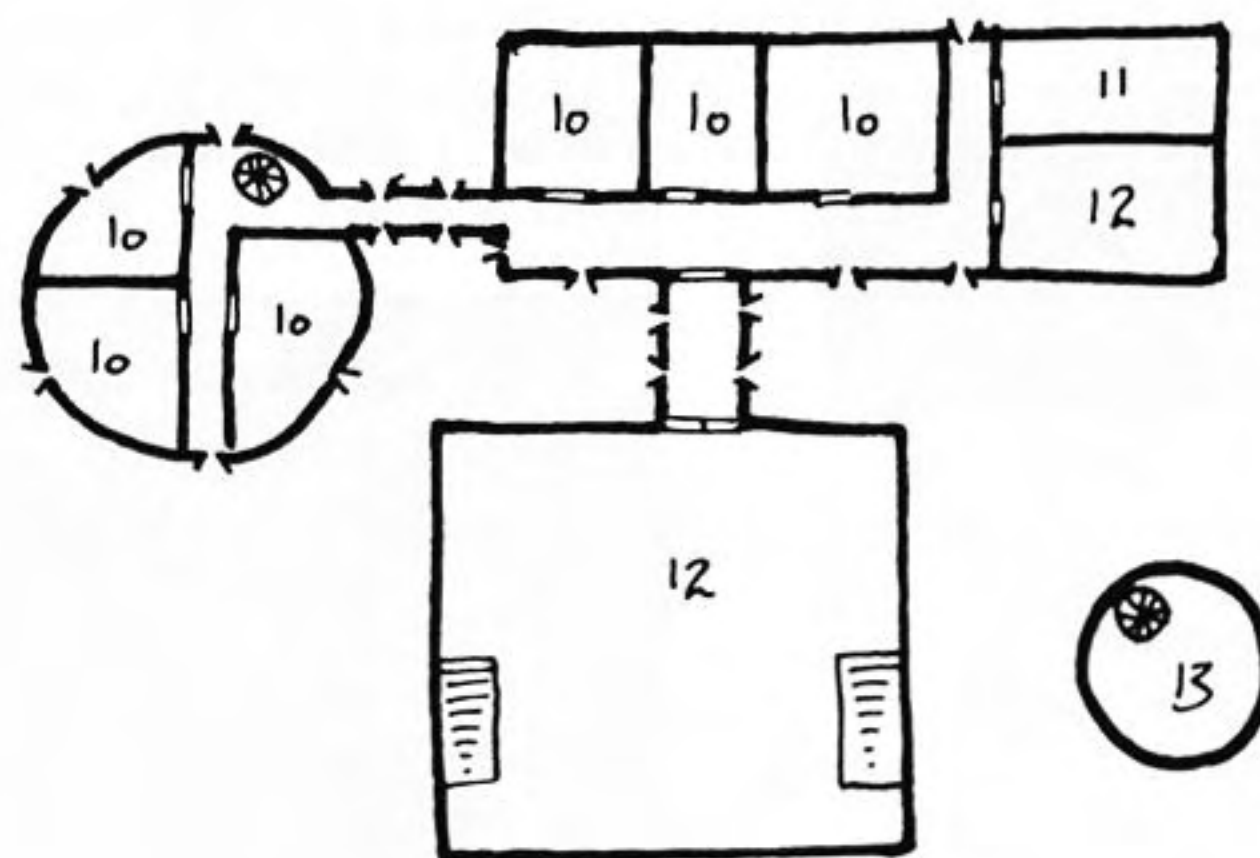
Goulka arrive en Kamarg et devient seigneur gardian. Toutes les tentatives des personnages afin de prévenir cet événement seront vaines. Nul ne croit à leurs accusations, "mais quelle preuve avez vous donc ?". Laissez les courir de ci de là et prévenir les représentants de leur connaissance. Quoiqu'ils tentent, le sorcier bulgare deviendra Seigneur Gardian. Après tout c'était écrit.

Evénements

2 Mai : L'arrivée du palais flottant du sorcier bulgare cause un certain émoi mais aussi une vague d'enthousiasme. Avant

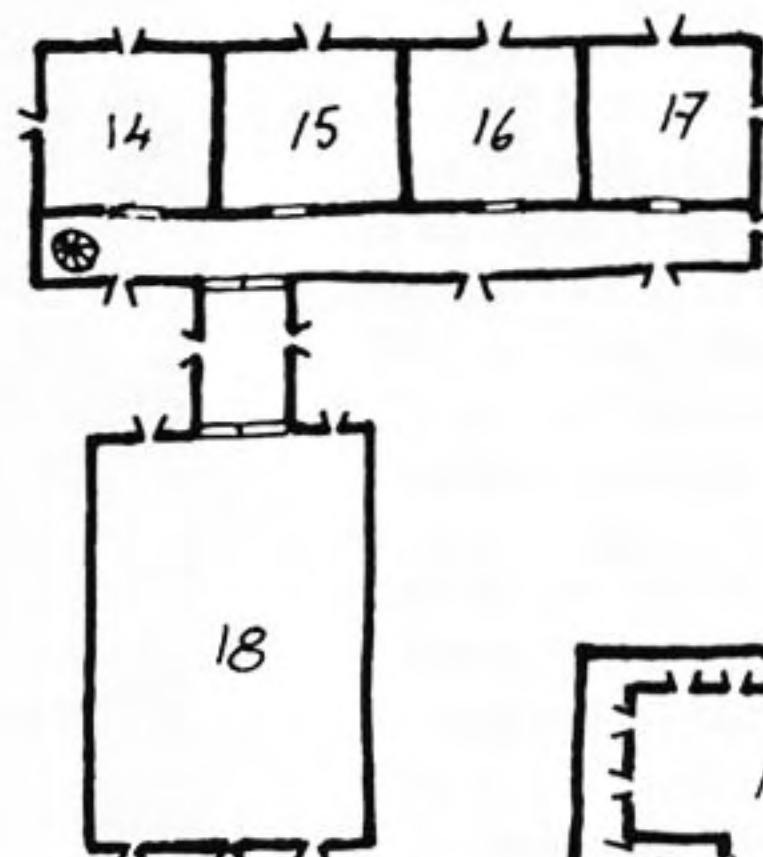


REZ DE CHAUSSEE

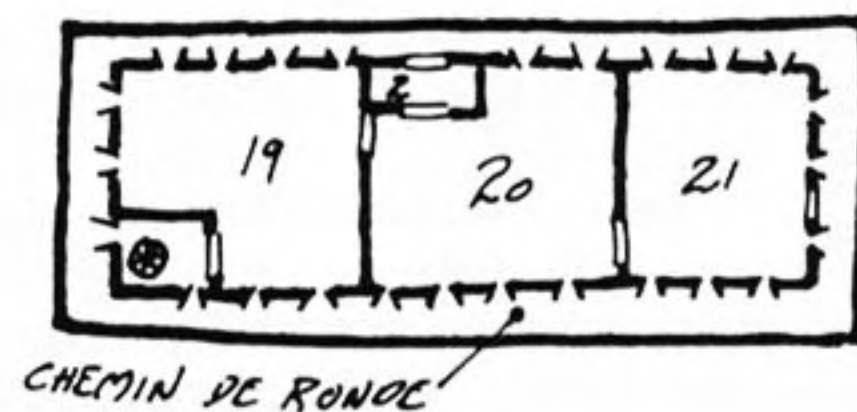


1^{er} ETAGE

2^e ETAGE



3^e ETAGE



- 1 - Grand hall
- 2 - Salle de garde
- 3 - Armurerie
- 4 - Quartiers des gardes
- 5 - Cuisine
- 6 - Quartiers des serviteurs
- 7 - Entrepôts

- 8 - Salle de guet
- 9 - Ateliers
- 10 - Chambres des ambassadeurs
- 11 - Salon
- 12 - Salle d'honneur
- 13 - Dépôt
- 14 - Chambre de Xanthès

- 15 - Chambre de Sévia
- 16 - Chambre de Borodine
- 17 - Chambre de Montoir
- 18 - Salle de conférence
- 19 - Bibliothèque
- 20 - Salon
- 21 - Chambre de Goulka

même la ratification de la nomination, la foule acclame émerveillée ce prodige.

3 Mai : le lendemain, l'assemblée réunie en huis clos dans l'arène écoute le rapport des ambassadeurs. Inutile de préciser que celui-ci est pour le moins favorable. Après quelques heures de délibération, l'assemblée élit Goulka Seigneur Gardian de Kamarg...

6 Mai : la cérémonie d'investiture. Assis à la loge d'honneur dans l'arène, Goulka reçoit les serments de fidélité des représentants de la Kamarg. Ensuite le Bulgare jure à son tour d'obéir aux lois de la Kamarg et d'accepter les charges et devoirs de Seigneur Gardian.

7 au 15 : une semaine de festivité suit l'intronisation du nouveau seigneur gardian. Ces débordements de joie laisseront certainement les personnages amers. Goulka, pour sa part, passera cette semaine à visiter son "domaine".

Assassinats à Tunis

Date : 19 Mai 5283 ou plus tôt si les personnages veulent quitter la Kamarg.

Durée : Mai à Juin 5283.

Participants

Les personnages ayant pris part à l'ambassade.

Intrigue

Une fois nommé, Goulka agit précautionneusement. Dans un premier temps, il essaie de se débarrasser des gêneurs, c'est à dire des personnages, du moins s'ils ont enquêté sans prendre de précautions. Quelques semaines plus tard, le Bulgare convoque les aventuriers dans le château d'Aigues Mortes. Dans la grande salle d'audience, entouré de ses conseillers et de nombreux Kamargais, c'est avec chaleur qu'il accueille les personnages. Goulka fait alors leur éloge pour avoir enquêté avec tant de diligence à son égard. "Une telle suspicion est tout à votre honneur. C'est pourquoi je vous ai choisis pour cette mission si délicate."

Les aventuriers peuvent difficilement se défilier devant une mission confiée par le seigneur gardian. Goulka a déjà dépêché ses propres agents afin qu'ils les éliminent au cours de cette aventure.

La mission confiée par Goulka aux aventuriers consiste à apporter la rançon de captifs kamargais détenus par les corsaires de Tunis. Ceux-ci, plus d'une vingtaine, ont été capturés alors qu'ils naviguaient en direction de l'Italia. La rançon se monte à 50 000 A et provient des coffres de la Kamarg. La Flamboyante (ou un autre navire si celui-ci a été envoyé par le fond) se tient à leur disposition pour traverser la Mer du Milieu.

Le séjour dans la cité doit se passer fort paisiblement. En effet, les porteurs de rançon sont sacrés, les corsaires de Tunis n'ayant pas l'habitude de tuer la poule aux oeufs d'or. A ce titre, les personnages doivent porter une grande cape blanche frappée d'une croix noire. Cette immunité provoque d'ailleurs bien des tracasseries aux assassins missionnés par le Bulgare, Aren Kesenwitch et Mygal Pheresti. Tous deux comptaient acheter quelques hommes de main ou même un capitaine afin de leur régler leur compte. Leur recrutement a échoué, nul ne voulant se mettre à dos la haute justice de la cité. Cette catégorie de

crime est punie par la mise à mort du coupable, l'exécuteur étant le dieu vivant lui-même.

Les assassins ont donc décidé d'opérer par eux-mêmes. Leur plan consiste à empoisonner les "gêneurs". Ils attendront sur les quais l'arrivée des personnages, les suivront et tenteront de les empoisonner dans leur auberge.

Evénements

19 Mai : Goulka convoque les aventuriers au palais d'Aigues Mortes et leur confie la mission.

22 Mai : départ à bord de la Flamboyante. Son capitaine accueillera cordialement les voyageurs. Cette fois, ils ont droit à de véritables cabines.

La Flamboyante quitte la Kamarg au début de Juin 5283. Pour cette traversée, la nef porte le drapeau blanc orné d'une croix noire. Cet étendard indique la mission du navire, apporter une rançon aux corsaires de Tunis. Seul cet insigne permet à un navire d'accoster à Tunis sans être abordé et pillé.

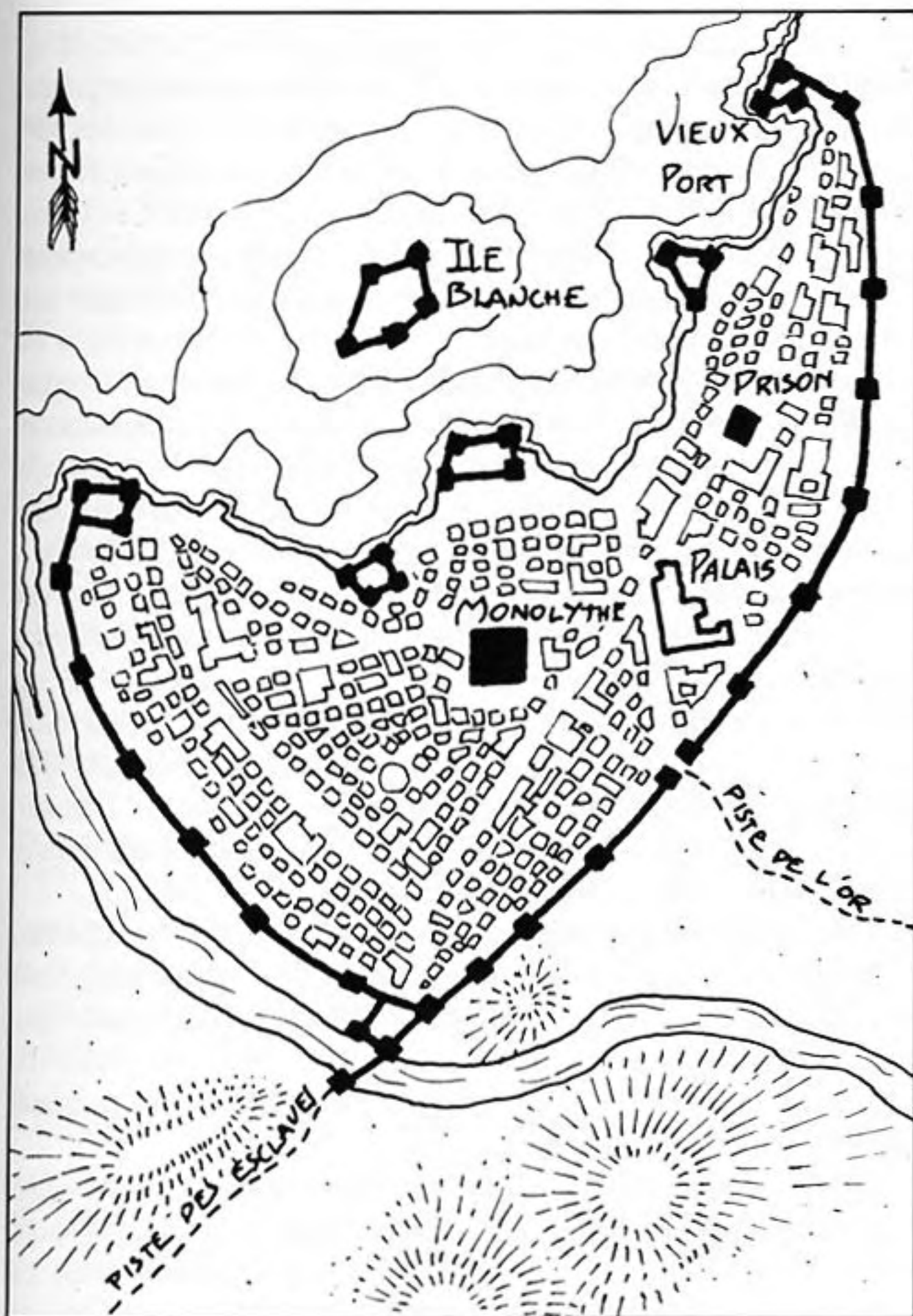
La traversée de la Mer du Milieu dure une dizaine de jours et se passe sans incident notable. La Flamboyante arrive enfin en vue de Tunis.

Tunis, la cité des corsaires

La cité de Tunis compte 30 000 habitants et vit de la piraterie et du trafic d'esclaves. Ses habitants sont des Européens et non des Africains. Leurs origines sont diverses : criminels en fuite, aventuriers en tout genre, personnes ayant quitté leur pays conquis par les Gran-bretons, captifs des corsaires ayant rejoint leurs rangs. La cité est entourée de hautes murailles et compte essentiellement de petites maisons blanches à terrasses. Seuls quelques grands palais rompent la monotonie. De grands parcs offrent des promenades agréables parmi une multitude d'essences diverses. De hautes fontaines et des cascades artificielles donnent aux habitants une fraîcheur reposante lors des jours les plus chauds de l'année. Les maisons comme les palais sont décorées avec un luxe rivalisant avec Londra, fruit de siècles de pillage.

Les corsaires de Tunis possèdent plus d'une centaine de navires de chasse avec lesquelles ils écument la Mer du Milieu. La cité est aussi alliée à la tribu occupant la région côtière. De concert avec elle, les corsaires organisent des raids à l'intérieur des terres en remontant les fleuves afin de capturer des esclaves. Dernièrement, la cité s'est aussi alliée à l'un des dieux à tête d'animal de l'Egypte. Ce dernier est même devenu le protecteur de la cité. C'est sa puissance qui a même permis de repousser une flotte et une armée d'Espanya. Ce dieu vivant a hérité du gouvernement de la cité. Les corsaires ont agi de la sorte afin d'éviter les sanglantes rivalités qui déchiraient la cité. Le Dieu vivant se contente d'une position d'arbitre suprême, la cité se gouvernant plutôt comme une république. Le dieu vivant réside à Tunis dans un monolithe de pierre noire.

2 Juin : arrivée à Tunis. Dès leur arrivée sur le quai, un enfant glissera un message à l'un des aventuriers avant de disparaître dans la foule. Celui-ci est laconique : "Deux hommes cherchent à vous tuer aux mépris de nos lois. Méfiez-vous." Cette missive est envoyée par le capitaine contacté par les assassins. Celui-ci ne tient pas à protéger des inconnus mais répugne à voir ses lois bafouées.



Payer la rançon des captifs demande deux jours. Le premier, les aventuriers doivent se rendre à la prison près des quais où sont détenus les captifs. Celle-ci est plutôt confortable et les aventuriers pourront constater que les prisonniers bénéficient de traitements de faveur. Les personnages seront accueillis par de vieux corsaires prenant plaisir à exhiber leurs vieilles blessures. Ces retraités de la piraterie se comportent en matamores et à les écouter, on peut croire qu'ils ont à eux seuls piller toutes les richesses de l'Espanya.

Après quelques heures d'attente, les aventuriers peuvent rencontrer les captifs. Ces derniers ne cachent pas leur joie. Reste aux personnages à signer le grand livre des prisonniers et à remettre le montant de la rançon.

Les personnages doivent attendre le lendemain la libération des prisonniers. Si les personnages préfèrent passer la nuit à bord de la Flamboyante, les émissaires du seigneur gardian tenteront de s'infiltrer à bord et d'empoisonner la réserve à vivre. A vous de décider de l'échec ou non de leur tentative et du poison utilisé. Par contre, si les aventuriers passent la nuit dans l'une des auberges de Tunis, les empoisonneurs pourront passer à l'oeuvre. Décider de leur réussite d'après les mesures de sécurité prises par les personnages. Si l'attentat échoue il sera tout de même difficile de trouver les coupables. Cependant, si les joueurs pensent à faire valoir leurs droits auprès de la justice de Tunis, toute la cité recherchera les coupables. Il y a alors fort à parier que les deux malandrins soient découverts et que justice soit faite. Il sera impossible de leur tirer des aveux, tous deux étant gorgés de drogue. Les deux misérables finiront dès lors dans l'estomac du dieu vivant.

3 Juin : les corsaires libèrent les Kamargais prisonniers.

4 Juin : la Flamboyante quitte Tunis. Les personnages peuvent retarder le départ s'ils cherchent à capturer les empoisonneurs.

4 au 16 : le retour vers la Kamarg sera paisible, à moins que vous n'en décidiez autrement.

17 Juin : arrivée à Aigues Mortes en compagnie des captifs. Les habitants de la cité feront un accueil chaleureux aux personnages.

Gain

Les personnages peuvent au cours de cette aventure avoir noué des relations avec des corsaires de Tunis.

Note : il est tout à fait possible, si vous le désirez, d'impliquer les personnages dans quelque autre aventure de votre propre cru se passant à Tunis ou dans les environs. Après tout ce n'est pas tous les jours que les aventuriers peuvent mettre les pieds en Afrik.

La Prise du Pouvoir

Date : 22 Mai 5283

Durée : Mai à Juillet.

Participants

Les personnages reviennent de Tunis alors que la machination est déjà lancée. Laissez les se reposer ou mener enquête. Comme tous les habitants de la Kamarg, ils seront surpris lorsque la vérité éclatera. Tous leurs efforts seront encore une fois vains.

Intrigue

Voïdok Goulka, une fois nommé seigneur gardian, est bien décidé à obtenir un pouvoir total sur la Kamarg. Les gardians étant la seule force qu'il ait à craindre, le Bulgare prévoit leur élimination. Pour cela il a élaboré un complot visant à les discréditer auprès de la population. Ainsi escompte-t-il décréter la dissolution des compagnies de gardians.

La machination consiste à accuser, preuves à l'appui, les gardians de complot contre la Kamarg au profit d'une puissance étrangère, en l'occurrence le Vieux Royaume. Pour cela, il dispose de nombreux complices.

Tout d'abord, un comte du Vieux Royaume (payé à prix d'or) est chargé d'organiser des troubles sur la frontière et de répandre des rumeurs inquiétantes.

Evénements

Fin Mai : des patrouilles du Vieux Royaume font ainsi des incursions à la frontière, semblant reconnaître les axes d'une éventuelle attaque.

21 Mai : une bande de spadassins, portant des uniformes du Vieux Royaume, tend même une embuscade à quelques gardians, les tuant tous.

Fin Mai : des rumeurs circulent dans les palais du Vieux Royaume selon lesquelles la Kamarg doit être annexée par la force s'il le faut. "Cette petite province marécageuse doit disparaître et ses habitants, de grossiers paysans, verront leur orgueil rabattu devant la splendeur du roi de France."

Début Juin : ces indiscretions seront évidemment très vite rapportées en Kamarg et jetteront le trouble parmi la population.

Fin Mai : parallèlement, Goulka drogue les hauts capitaines des gardians et place dans leurs demeures, les preuves

matérielles de trahison : lettres échangées avec les envahisseurs, sacs d'or...

18 Juin : une fois tout cela mis en place, des agents de Goulka feront éclater la "vérité"... Drogués et instruits par les soins du Bulgare, les accusés reconnaîtront leur faute. L'effet escompté se produira, toute la population se défiera des gardians et exigera que justice soit faite.

Juillet : devant la demande populaire, le seigneur gardian réunira un tribunal et jugera les coupables. Dans sa grande clémence seuls les chefs seront condamnés à mort et promptement exécutés tandis les escadrons de gardians seront dissous et leurs membres bannis de la Kamarg pour dix ans. Voïdok Goulka en profitera aussi pour accuser les personnages qui seront pour leur part condamnés à mort. Toute tentative pour déjouer ce complot est vaine. Après ce jugement, une fuite est fortement recommandée.

Les Baragouins

Date : Juillet 5283

Durée : 5283 à 5291

Participants

Cette partie est essentiellement narrative, les personnages étant condamnés à l'expectative du moins en ce qui concerne la Kamarg. N'oubliez qu'ils ont été condamnés et que la population croit en leur faute. Aussi ils ne peuvent espérer aucun secours de la part des habitants de la Kamarg. Profitez en pour leur faire vivre d'autres aventures en France ou ailleurs. De temps à autre la rumeur leur rapportera ce qui se passe en Kamarg.

De nouveaux aventuriers peuvent aussi être créés durant cette période. Ces héros seront les survivants de ceux qui ont osé défier le seigneur gardian et ont du s'exiler pour sauver leur existence.

Intrigue

Débarrassé des gardians et autres gêneurs, le sorcier bulgare engage un corps de mercenaires, soit disant pour remplacer les traîtres. Il s'agit en fait d'un ramassis de toutes les armées d'Europe.

Son premier succès consommé, Voïdok Goulka éprouve de plus grandes ambitions, dominé encore plus de territoire, encore plus de monde, être toujours plus craint et respecté. Afin de réaliser son obsession de grandeur, le sorcier bulgare élabore la race des baragouins. Ces créatures meurtrières et terrifiantes devront par milliers déferler sur les régions avoisinantes et asseoir sa domination.

Evénements

Août 5283 : Voïdok Goulka s'installe au palais d'Aigues Mortes. Le jardin de la cour intérieure est aplani afin de recevoir la plate forme. Des rampes d'accès en bois sont construites permettant d'y accéder facilement.

La sécurité est particulièrement renforcée. Les gardes veillent jour et nuit sur les murailles du château et sur les voies d'accès. Un deuxième cordon veille à l'intérieur du château sur la plate forme et la partie occupée par le sorcier bulgare.

Les serviteurs du château sont cantonnés dans la partie non occupée par le sorcier. En effet, le Bulgare en plus du palais construit sur la plate forme, occupe plusieurs pièces du château. Ces dernières lui servent de laboratoires, la plate forme lui semblant trop exigüe pour réaliser ses ambitions.

La population d'Aigues Mortes est quelque peu surprise par ce déploiement de protection, mais comme les sorciers ont une réputation d'excentricité...

Septembre-Novembre 5283 : les mercenaires recrutés par Goulka arrivent par petits groupes en Kamarg. Au cours de ces deux mois un peu plus d'un millier de combattants affluent en Kamarg. Ces mercenaires occupent les postes et les tâches des anciens gardians. La population grogne quelque peu devant leur manière brusque, mais après tout ils coûtent trois fois moins chers et les impôts sont diminués d'autant.

5284 : Goulka aidé de ses assistants passe toute l'année à tenter de réaliser un baragouin. La matière première provient de voyageurs capturés à Arles par sa propre garde. Des rumeurs circulent à Arles à propos de disparitions, mais s'agissant d'étrangers pauvres, personne n'y prend garde.

3 février 5285 : le premier baragouin viable est enfin créé.

5285 : afin de produire par centaines des baragouins, Voïdok Goulka a besoin de nombreux scientifiques. Durant l'année il invite au château d'Aigues Mortes plusieurs scientifiques par de suaves propos puis les drogue pour en faire ses disciples.

5286 : ayant recruté plus de vingt scientifiques, le Bulgare commence à créer des baragouins en grand nombre. Les premières victimes sont des esclaves d'Afrik achetés à Tunis et convoyés secrètement jusque dans les caves du palais aménagées en laboratoires. Durant l'année, plus de 360 baragouins sont créés.



15 Janvier 5287 : sûr de son fait, Goulka multiplie par dix les impôts des Kamargais. Une émeute commence à Aigues Mortes après l'exécution aux yeux de tous des émissaires envoyés au seigneur gardian. La foule en colère déborde les mercenaires. Mais à ce moment les baragouins contrôlés par les sorciers sortent des cryptes et rentrent dans la foule comme une meute de loups dans une bergerie. Plusieurs centaines de personnes périssent. La plupart des baragouins se dispersent dans les marais de Kamarg. Le Bulgare en compte une centaine au château afin d'assurer sa sécurité. la terreur s'abat sur la Kamarg. Ses habitants comprennent, trop tard, leur méprise.

5288-5291 : Goulka emprisonne des Kamargais par centaines, les transforme en baragouins, puis les relâche. Nul ne peut plus voyager en sécurité en Kamarg. La terreur est telle que des milliers de personnes fuient la contrée. A des milles à la ronde, on entend des cris de souffrance provenant du château.

Caractéristiques

Mercenaires : prendre celles des gardes (voir l'ambassade en Bulgarie p. 36)
Baragouins : voir livret du maître p 5.

Gain

Reconnaissance de l'innocence des personnages par la population et acquisition d'un statut de héros pour avoir compris les premiers.

La Libération

Date : 5291
Durée : non déterminée, en fonction des actions des joueurs.

Participants

Les personnages ayant participé à l'ambassade envoyée en Bulgarie.

Intrigue

Quelques mois plus tôt un malheureux a réussi à s'enfuir des laboratoires du Bulgare. Cet homme s'est évadé par les antiques souterrains menant aux tours. Cette découverte fortuite lui a donc permis de s'échapper et lui a donné l'idée de se venger du Bulgare. Tous ignorant ces galeries, il espère revenir avec des héros qui, une fois infiltrés dans la place, tueront Goulka. Cet homme, Herlon Porec (un paysan de Kamarg) s'est mis à la recherche des personnages, les a retrouvés et leur propose son plan.

Evénements

13 Mars 5291 : l'évadé contacte les personnages et leur propose son plan.

21 Mars : les personnages arrivent à la frontière de la Kamarg. Décalez les dates s'ils se trouvent très loin de la Kamarg. Le pays paraît désert. Les maisons des villages sont pillées et seuls quelques habitants paraissent avant de s'enfuir

pris de panique. Les personnages doivent avoir l'impression de rentrer sur une terre morte et oubliée de tous. Des villages en flamme brûlent au loin, des ossements humains gisent sur les routes...

22 Mars : après quelques heures les personnages rencontrent un groupe de mercenaires. Suivant les précautions prises par les aventuriers, ils tomberont dans une embuscade ou prendront les mercenaires par surprise, à moins qu'ils ne préfèrent les éviter. A vous de décider. Comptez deux mercenaires par aventurier. Dès qu'un tiers d'entre eux sera hors de combat, ils prendront la fuite.

22 Mars : les personnages arrivent à la tour par où l'évadé est ressorti. Il s'agit de l'une des anciennes tours. Alors que les personnages sont à quelques mètres de la tour des dizaines de baragouins apparaissent autour d'eux. Là encore suivant les mesures prises par les personnages, ils seront plus ou moins surpris. Organisez alors une poursuite, les baragouins les suivront jusque dans les galeries.

22 Mars : la traversée des souterrains doit être particulièrement éprouvante. Ces galeries sont plongées dans les ténèbres, encombrées de débris et souvent inondées. De plus, des dizaines de baragouins suivent les personnages. Après plusieurs heures angoissantes, les aventuriers arrivent enfin au château d'Aigues Mortes. Là, les vrais problèmes commencent. Il leur faut remonter à travers les cryptes et découvrir le sorcier bulgare. Le meilleur moyen consiste évidemment à porter les tenues des mercenaires au service du sorcier. Faites les errer plusieurs heures au milieu du château emplis des cris des malheureux en cours de transformation avant qu'ils ne découvrent leur cible. Le Sorcier tué, le chaos déferle sur le château. A la mort du sorcier, tous les baragouins semblent devenir fous et attaquent les serviteurs du Bulgare. Au milieu d'une orgie de sang et de cris, les personnages doivent encore quitter les lieux avant d'être en sécurité. Au milieu de la confusion ils peuvent très bien sortir par la grande porte. Du massacre, survivra un seul scientifique (Kadak Iolescu) et quelques spadassins. Ils s'enfuieront dans les Hautes Terres.

Les jours suivants : les baragouins devenus fous n'obéissent plus aux sbires du sorcier et les mercenaires quittent la Kamarg en petits groupes. En effet, ils ne tiennent pas à lutter contre ces monstres.

Caractéristiques

Mercenaires : voir p 36.
Baragouin : voir livret du maître p 5.

Gain

Les personnages deviennent de véritables héros en Kamarg et leur nom se répand même dans les pays voisins. Désormais ils seront ceux qui ont libéré la Kamarg du monstre.





Phase Deux : 5292-5296

La Paix avant la Tourmente



La Kamarg, avec ses vastes horizons, ses ciels de pourpre, de rouge, d'orange et de jaune, ses reliques d'un passé oublié, ses rites et ses coutumes immuables, avait séduit le vieux comte, qui s'était attribué la tâche d'assurer la sécurité de son pays d'adoption.
(Le Joyau Noir)

Introduction de Nouveaux Personnages

Voïdok Goulka tué, la situation a basculé en Kamarg. Les victimes de la drogue ont aussitôt recouvré leur liberté, quant aux baragouins, eux aussi sont devenus indépendants. Libérés de toute allégeance, les baragouins n'obéissent plus aux séides du sorcier et se livrent à une chasse meurtrière.

Les émigrés reviennent progressivement en dépit de cette menace. De même de nombreux gardians bannis quelques années plus tôt retournent en Kamarg. Toutes ces personnes peuvent être de nouveaux aventuriers. D'autres personnages peuvent aussi être introduits avec l'arrivée du comte Airain. En effet une bonne part de ses vétérans l'accompagnent dans sa retraite.

Le Conseil de l'Arène (5292)

Date : Janvier 5292
Durée : Janvier-Février 5292

Participants

Les personnages ayant participé aux aventures bénéficient d'un droit à la parole au conseil de l'arène du fait de leurs

prouesses. Les autres doivent se contenter d'assister en spectateurs.

Intrigue

Ce conseil est certainement l'un des plus tumultueux que l'arène d'Aigues Mortes ait jamais connu. Quantité de représentants, après l'expérience du sorcier bulgare, veulent rompre avec les traditions du pays et créer un nouveau système de gouvernement.

Après moults débats et insultes les représentants choisissent de revenir tout de même à l'ancien système. Ce choix fait se poser à nouveau le problème du futur seigneur gardian, qui sera-t-il ?

Une pléthore de noms une fois de plus seront avancés.

Si les personnages ne proposent pas le comte Airain, l'un de ses vétérans se chargera de le faire connaître. D'autres débats s'avéreront nécessaire avant que les représentants ne décident de lui envoyer une ambassade. Grâce à leur prestige, les personnages peuvent, s'ils en font la demande, être retenus comme ambassadeurs.

Rencontre avec le Comte Airain

Date : 4 Mars
Durée : Mars-Juin 5292

Participants

Les personnages ayant tué le sorcier bulgare seront certainement les ambassadeurs, les autres étant leurs gardes du corps.

Personnages Rencontrés

❑ **Le Comte Airain**

❑ **Noblegent**

❑ **Ysselda**

❑ **Von Villach**

❑ **Willia von Hochburg**

Germaine, Noble, Age : 26 ans

Valeurs : Bravoure, Honneur Familial, Rusé.

Willia est l'épouse du seigneur de Hochburg emmené en otage par la ligue des princes germains. Jeune, séduisante, volontaire elle a rejoint la conspiration afin d'éliminer les personnages. Elle accueille chaleureusement les aventuriers leur offrant le récit navré de ses mésaventures.

Intrigue

Actuellement le comte Airain, à la tête des Teufelritters, fait le siège de la cité de Nurmberg pour le compte des princes de Germanie. Le voyage fera traverser aux personnages le Lyonois, la Loreine puis l'Alsaz avant d'arriver en Germanie.

Un dernier danger attend les aventuriers avant Nurmberg. Les partisans de la cité ont eu vent de l'ambassade envoyée par la Kamarg. Ils ont réuni un groupe de spadassins devant éliminer les ambassadeurs, prendre leur place, rencontrer le comte Airain et l'assassiner. Le grand capitaine tué, l'alliance des princes germains sera incapable de continuer le siège de la cité. Les tueurs attendent les ambassadeurs au château d'Hochburg situé sur la seule route venant de l'ouest vers Nurmberg, la châtelaine étant partie prenante de la conspiration.

Arrivés à Nurmberg, les personnages peuvent alors rencontrer le comte Airain.

Evénements

Mars (5-11) : la traversée du Lyonois sera une véritable partie de plaisir pour les personnages. A chaque ville importante, (Valence, Lyon, Macon, Chasone, Djon) une délégation de la cité les accueillera avec honneur et faste. En effet, la seule république de France voit dans les assassins d'un despote démoniaque à ses frontières de véritables héros. Dès Valence, une escorte d'honneur les accompagne et clame leur haut fait à travers champs et campagnes. A Lyon, les personnages seront décorés par le grand conseil de la cité sur la place du parlement ! Les dîners somptueux et les acclamations prendront fin seulement à la frontière.

Mars (12-15) : la traversée de la Loreine sera tout autre. Une invasion Granbretonne semble proche et le duché mobilise ses forces. Les habitants des cités s'entraînent au maniement des armes, les paysans fortifient leurs villages, la noblesse se rassemble et s'arme. Les personnages devront faire preuve de diplomatie. Il y a fort à parier que des patrouilles considèrent ces voyageurs armés comme des espions. D'autres n'hésiteront pas à racoler les aventuriers : "Le duché accepte toute les bonnes volontés et les hommes courageux pour repousser les Granbretons. Se battre pour la Loreine, c'est se battre pour la Kamarg demain." Là encore les aventuriers devront décliner avec tact cette offre.

Qui plus est la température à cette saison en Loreine est bien moins clémente qu'en Kamarg. La région est encore enneigée et le soleil apparait difficilement entre de sombres nuages et un brouillard quasi permanent.

Mars (16-23) : la traversée de l'Alsaz sera encore plus difficile. Trouver un navire pour la Germanie demande plusieurs jours de recherche et de tractations dans les ports de la Loreine. Finalement un capitaine sera prêt à les embarquer. Son navire, la Kriegsweister doit déposer dans la Schwarzwald une vingtaine de berserkers devant harceler les avant postes granbretons. Voyager sur le navire en compagnie des berserkers demande aux aventuriers une grande maîtrise de soi. Ces guerriers farouches sont prompts à la colère et la présence de leurs loups familiers n'arrangent rien. La Kriegsweister glisse sur les glaces au milieu des brumes hivernales quelques jours durant avant d'atteindre la lisière sombre de la côte.



Mars (24-30) : La Swartzwald

En moins d'une heure les berserkers auront disparu dans les bois et le navire englouti dans les brumes. Traverser la Schwarzwald en temps normal n'est pas chose facile et la présence des Granbretons n'arrange rien. La région se compose de collines boisées enneigées à l'heure actuelle. Seule quelques routes traversent cette mauvaise contrée. Le principal danger provient des mutants qui infestent les bois. Ceux-ci n'hésitent pas à attaquer de petits groupes de voyageurs, tel celui des aventuriers. Les Chevaliers Génétiques constituent l'autre menace habituelle. Ces derniers occupent des forts disséminés dans la Schwarzwald et livrent une guerre sans merci aux mutants. En théorie, ils protègent les voyageurs du moment qu'il ne s'agit pas de mutants. Par contre, ils attaquent sans pitié tout groupe comportant dans ses rangs un mutant. Le danger le plus récent n'est pas le moindre, les éclaireurs granbretons infestent la région.

Suivant les précautions prises par les aventuriers pour voyager, décidez des conditions des rencontres suivantes (embuscade, surprise ...).

Les personnages rencontrent un groupe d'1D10 chevaliers génétiques montés sur des chevaux de guerre et commandés par un Rittmeister. Ceux-ci les laissent en paix si aucun d'entre eux ne porte des signes de mutation. Les chevaliers génétiques leur donnent aussi des indications sur les bandes mutantes des environs.

Une bande de mutants tend une embuscade aux aventu-

riers. 4D10 mutants sortent brusquement des taillis et barrent la route aux voyageurs. Le chef des mutants, une sorte de géant de plus de quatre mètres, demande un droit de passage aux aventuriers. Des vivres, des armes ou des armures feront l'affaire.

Les personnages rencontrent une patrouille d'1D20+10 Granbretons. Il s'agit de Corneilles. Ces pillards invétérés tentent de les encercler avant de les sommer de se rendre.

Les personnages peuvent se sortir de ce mauvais pas en arguant de leur statut de diplomates et en montrant les preuves (papiers, sceaux...). Combattre provoque une lutte violente et incertaine.

26 Mars : Le Hochburg

Après la Schwartzwald les voyageurs entrent sur le territoire de la cité libre de Nurmberg. Le paysage est plus clément et la population affable. De petites fermes entourées de champs clos constituent un damier occupant tout le paysage.

Au soir du 26 Mars, les personnages arrivent devant une large rivière en crue. Le bac située sur l'autre rive ne revient que demain. Un passeur indiquera aux voyageurs le château d'Hochburg pour passer la nuit.

Quelques serviteurs désarmés font entrer les personnages dans le château et les amènent dans la demeure où ils sont accueillis par la châtelaine. Les spadassins sont cachés dans la cave du donjon et attendent pour intervenir que les personnages soient endormis. Willia von Hochburg vient elle même les prévenir. Comptez deux spadassins par aventurier.

Ces derniers ne sont pas des foudres de guerre et abandonnent la lutte si les personnages résistent avec vaillance. Willia s'enfuira aussi cherchant à soulever durant la nuit les paysans contre les personnages qu'elle décrit comme de terribles brigands. Le lendemain une centaine de paysans armés de fourches et de fléaux les attendent au gué. Les personnages ont alors le choix de s'expliquer ou de se battre. Les paysans peu combatifs attendent que l'ennemi prennent l'initiative de l'affrontement.

5 Avril : arrivée des aventuriers à Nurmberg. Si tout s'est bien passé, les ambassadeurs entrent enfin dans le camp des Teufelritters. Une nombreuse armée assiège Nurmberg. Des tranchées convergent vers les murailles battues par des armes de guerre envoyant de lourds projectiles de fonte. Des créneaux, des arbalétriers criblent les assiégeants creusant les tranchées. Les non combattants auront l'impression d'un chaos sans nom, les guerriers reconnaîtront un siège dans les règles de l'art. Un jet de Voir permet de distinguer sur une élévation un géant vêtu d'une armure d'airain entouré d'une cour de nobles germains couverts de plumes et de colifichets coûteux. Les personnages pourront rencontrer le comte le soir même. Celui-ci les reçoit dans sa tente en compagnie de Noblegent. Ce dernier écoute avec attention la proposition des ambassadeurs tandis que le comte se montre plutôt bourru à leur égard. Finalement, il avoue être étonné par leur offre et demande un délai de réflexion. La prise de Nurmberg les jours suivants entraîne l'adhésion du comte. En effet, les mercenaires engagés par les princes de Germanie se livrent à un véritable massacre de la population. Seule l'intervention des Teufelritters permet de sauver quelques milliers d'habitants.

15 Avril : écoeuré par ce carnage, le comte Airain fait pendre le prince Rorgg von Meinsfell et annonce aux personnages son accord.

17 Avril : le comte Airain quitte son armée suivi par plus de 300 vétérans refusant d'abandonner leur dieu vivant. Avec une telle compagnie, le retour ne posera aucun problème.

7 Juin : les ambassadeurs et le comte Airain arrivent en Kamarg.

Caractéristiques

Chevalier Génétique

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	13	12	13	14	12
Points de Vie : 17						
Armure : 1D10-1						
Armes			Attaque	Dégâts	Parade	
Grande Lance			46 %	1D10+1D6	42 %	
Fléau Simple			51 %	1D6+1D6	50 %	
Epée Longue			45 %	1D10+1+1D6	43 %	
Compétence : Equitation 82 %.						

Corneille type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	14	13	13	12	6
Points de Vie : 14						
Armure : 1D10+2						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Arc Long	58 %		1D10+2		-	
Epée Large	47 %		1D8+1+1D4		42 %	
Compétences : Chercher 42 %, Voir 45 %.						

Spadassin type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	12	11	10	14	10
Points de Vie : 14						
Armure : 1D6-1						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Rapière	48 %		1D6+3+1D6		42 %	
Compétences : Embuscade 35 %, Se Cacher 28 %.						

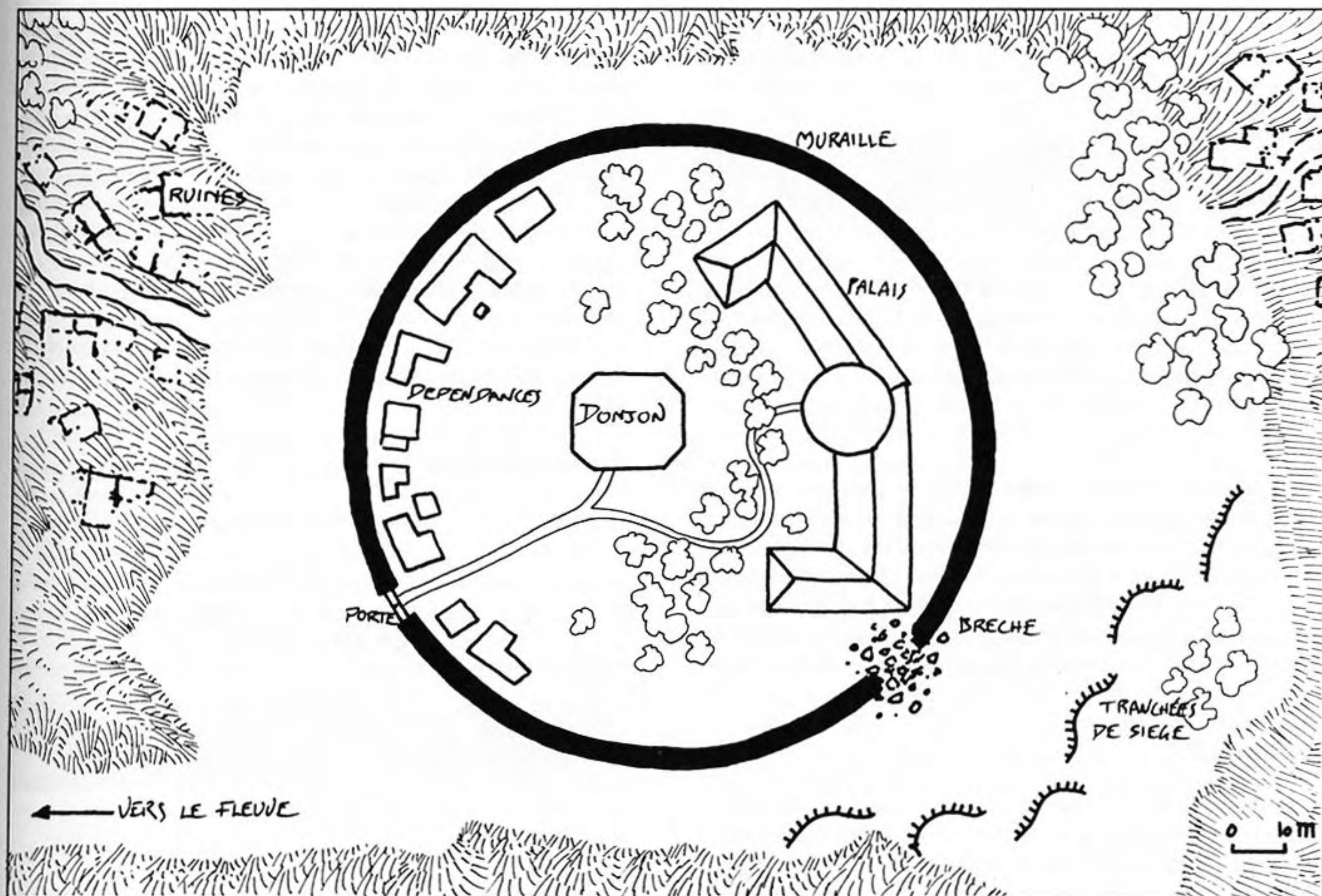
Plan du Château d'Hochburg

Le château se situe au sommet d'une colline escarpée couverte de ruines du Tragique Millénaire. La bâtisse est construite en énormes blocs de granit. L'ensemble donne une impression de solidité démentie par une brèche dans le mur d'enceinte. Celle-ci a été causée par les troupes du comte Airain qui ont pris le château voici deux mois.

Hochburg se compose d'un mur d'enceinte circulaire haut de cinq mètres. Les bâtiments intérieurs comprennent un donjon fortifié, une grande demeure de séjour et divers dépendances (écuries, dépôts divers, forges...).

La demeure : c'est ici que séjournent les maîtres de Hochburg en temps normal. Cette vaste maison ressemble à un palais. De grandes fenêtres éclairent les pièces, des tapis de Moscovie décorent les sols et quantité d'oeuvres d'art ornent les murs.

Le donjon : fortifiée par des murs de cinq mètres d'épaisseur, cette tour renferme de petites pièces circulaires, une par étage. Le donjon compte cinq étages et une vaste cave à provision.



La Chasse aux Baragouins 5292

Date : 11 Juin

Durée : Juin Septembre 5292

Participants

Toutes les bonnes volontés sont les bienvenues.

Intrigue

Dès sa nomination, le comte Airain déclare de grandes chasses visant l'extermination totale des baragouins. Les personnages peuvent prendre part à de grandes battues ou chasser le monstre seuls. L'extermination dure plusieurs mois d'affilée. Après quoi seuls quelques baragouins terrés au plus profond des marais survivront. Différentes méthodes sont utilisées.

La battue : les chasseurs encerclent d'abord un vaste périmètre. Puis des rabatteurs en grand nombre avancent avec des torches et criant de toutes leurs voix pour faire fuir les baragouins vers la ligne des chasseurs. Celle-ci choisit habituellement un endroit dégagé afin d'utiliser les armes de jet. La puissance d'un baragouin est telle qu'il vaut mieux l'abattre à distance. Avant de commencer une battue, des chasseurs expérimentés parcourent la contrée afin de repérer les concentrations de baragouins et ainsi évaluer leur nombre approximatif dans l'enclos de la battue.

Ce mode de chasse a été peu utilisé pour la chasse aux baragouins. Le terrain marécageux de la Kamarg se prête mal à

ce type de chasse. En effet, faire avancer une ligne de traqueurs au milieu de mares et autres terrains spongieux est une gageure. De plus, à la différence d'un gibier animal, la nature particulièrement rusée et meurtrière du baragouin peut très bien le pousser à se ruer sur les traqueurs. Ceci implique la présence de chasseurs en grand nombre parmi les rabatteurs et une grande prise de risques pour ces derniers. Se retrouver nez à nez avec un baragouin émergeant de la vase est une surprise fort désagréable.

Cette chasse a surtout été utilisée dans les terrains du nord de la Kamarg, beaucoup plus praticables. La participation de flamants a permis de tuer de la sorte grand nombre de baragouins.

L'affût : cette technique consiste à attendre, dissimulé, près d'un endroit fréquenté par les baragouins. Une fois le monstre présent, il suffit de l'abattre. Le seul danger de cette chasse consiste à se retrouver en présence d'un grand nombre de baragouins ou d'être repéré soi-même avant d'avoir vu le mutant. L'affût a été fréquemment utilisé et a donné de bons résultats. Cependant bon nombre de chasseurs partis à l'affût n'en sont jamais revenus.

La traque : cette chasse consiste à débusquer le gibier puis à le poursuivre sans relâche. Le terrain de la Kamarg nécessite des barques et des chevaux en plus de chiens. Les flamants et leurs pilotes sont aussi d'un grand secours dans cette chasse. Ils permettent de suivre visuellement le mutant traqué et même de l'abattre tout en restant hors de danger.

Les pièges : cette méthode est certainement l'une des moins dangereuses. Le principe consiste à piéger un endroit de passage ou très fréquenté par les baragouins. Les chances

sont alors maximum pour que le piège fonctionne. Celui-ci se compose de grandes mâchoires d'acier qui se referment sur le ventre mou de la créature. La force des mâchoires est telle que la créature endure 2D6 points de dégâts. Une fois prise la créature ne peut se dégager sans se blesser cruellement. Dans ce cas, le baragouin perd le triple des points de dégâts déjà endurés. Même si le mutant survit sur le moment, la blessure s'infecte souvent et provoque la mort de la créature en 1D4 semaines.

Les pièges utilisés contre les baragouins ressemblent à des pièges à loup classiques à deux mâchoires si ce n'est leur taille imposante. Le prix d'un tel piège est de 500 A. Tout l'art de cette chasse consiste à placer le piège au bon endroit et à le dissimuler (jet de Camouflage). Poser un piège demande 1D4 heures suivant le terrain, du moins si aucun baragouin ne surgit entre-temps.

Le poison : Noblegent ayant réussi à synthétiser un poison extrêmement virulent contre les baragouins, son utilisation permit de tuer quantité de ces monstres. Des charognes gorgées de poison furent déposées dans les endroits infestés par les baragouins. En quelques semaines, la population des mutants chuta de moitié. Après ce premier succès, le poison ne fit plus guère de victimes parmi les baragouins. Ces derniers avaient appris à se méfier des charognes.

Evénements

11 Juin : le comte Airain est nommé Seigneur Gardien de Kamarg. Dès la fin de la cérémonie, le comte ordonne la mobilisation générale contre les baragouins. Une prime est aussi offerte à tout chasseur étranger ou indépendant pour une dépouille de baragouin. Cette prime se monte à 1 000 A par baragouin.

Tout au long de la chasse au baragouin, les participants peuvent connaître diverses péripéties que vous pouvez trouver dans les types de chasse présentés ci dessus.

Mi Juillet : A partir de cette période, l'attitude des baragouins change. Auparavant ces derniers se comportaient en prédateurs ne craignant ni homme ni bête. Devant l'intensité de la chasse et le massacre, les baragouins préfèrent désormais la fuite et la dissimulation. Ainsi un baragouin devant plusieurs adversaires choisit de battre en retraite.

12 Août : Les chasseurs disposent les charognes empoisonnées. Plusieurs centaines de baragouins meurent.

25 Septembre : Le comte Airain déclare la fin de la chasse aux baragouins. Apparemment tous les mutants sont morts.

Caractéristiques

Baragouins : voir le livret du maître de jeu p 5.

La Paix avant la Tourmente (5292-5296)

Date : Hiver 5292

Durée : 5292-5296

Participants

Les personnages ont surtout un rôle de spectateurs. Vous pouvez intercaler des aventures de votre propre cru pendant cette période paisible.



Evénements

5293 : le comte choisit quelques personnes de confiance et suffisamment courageuses pour entreprendre l'exploration des entrailles de la pyramide d'Aigues Mortes et des galeries souterraines. Les aventuriers ayant assassiné le sorcier bulgare seront certainement contactés pour cette mission. En effet, ils ont déjà traversé ces galeries.

Explorer et cartographier l'ensemble demandent quelques mois à une équipe méticuleuse. Les dangers seront minimes à moins que vous n'en décidiez autrement. Des baragouins ont pu par exemple se réfugier dans les galeries, un droïde de combat peut aussi attendre depuis des millénaires la venue d'intrus.

5294 : le comte Airain et Noblegent recrutent des scientifiques et des artisans afin de remettre en état les tours de défense. Toute l'année, ces équipes travaillent à la réfection de l'ensemble.

5295 : sous la direction de Noblegent une équipe de scientifiques triés sur le volet relance le réacteur situé dans la pyramide d'Aigues Mortes.

5295 : des navires venant de Moscovie et d'Espanya accostent en Kamarg. Ces dizaines de nef débloquent des centaines de grandes caisses très lourdes qui sont convoyées tout de suite vers les tours.

Ces caisses contiennent l'armement devant équiper les tours.

L'Ambassade du Baron Méliadus (5296)

Date : 4 Septembre 5296

Durée : 4-11 Septembre

Participants

Les personnages ayant tué le sorcier bulgare seront certainement présentés au Baron Méliadus du fait de leur réputation. Les autres aventuriers auront essentiellement un rôle de spectateurs.

Personnage rencontré

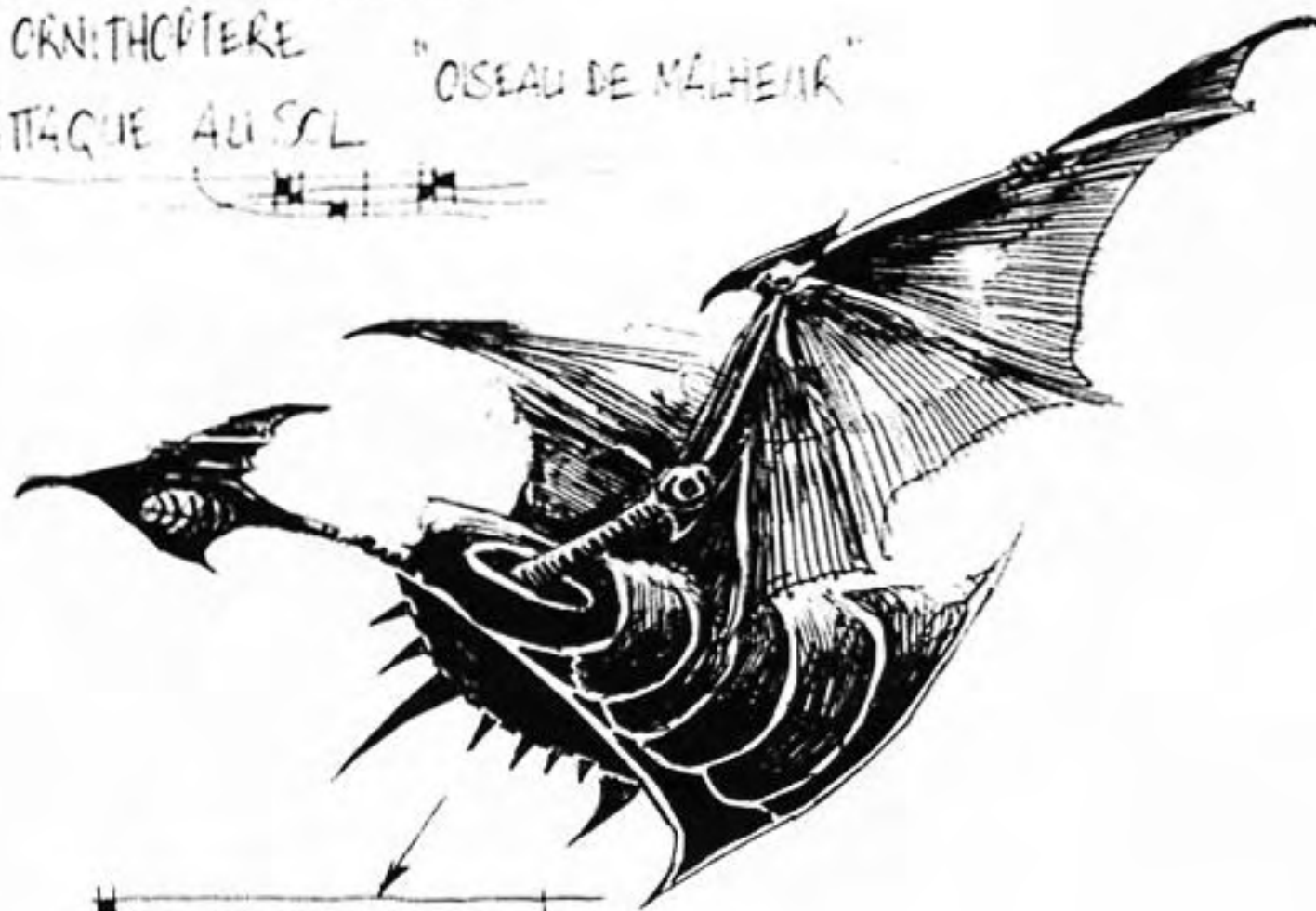
Méliadus

Evénements

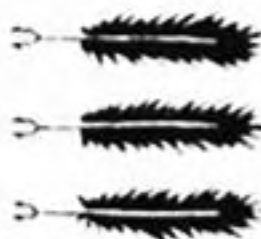
4 Septembre : Arrivée du baron Méliadus au château Airain le jour de la fête du mistral. Première rencontre entre Méliadus et le comte.

11 Septembre : Méliadus tente d'enlever Ysselda. Désarmé par le comte Airain, ce dernier le bannit de la Kamarg. Méliadus effectue alors son serment sur le Bâton Runique.

ORNITHOPTERE
D'ATTACHE AU SOL
"OISEAU DE MALHEUR"



INTERIEUR DE LA BULLE
DE COMMANDE AVEC
LE "CORBEAU VOLTEIGEUR"



Phase Trois : 5297-5298

La Grande Guerre



C'était comme une vaste légion surgie de l'enfer, qui progressait lentement vers le sud, les bataillons succédant aux bataillons, les escadrons suivant les escadrons, et cette multitude de soldats masqués faisait penser à une armée d'animaux avançant implacablement vers les frontières de Kamarg.

(Le Joyau Noir)

Introduction de Nouveaux Personnages

La conquête des pays européens par l'Empire Ténébreux permet l'introduction d'aventuriers de toute nationalité. Il y fort à parier que les rebelles cherchent à rejoindre l'ultime bastion résistant à la vague noire venue de l'Ouest. Pour tout personnage désirant rallier la Kamarg assiégée utilisez la partie suivante.

Plusieurs voies s'offrent aux rebelles pour rejoindre la Kamarg : par la mer, par les Hautes Terres, par les airs, par le fleuve et enfin par le front.

Par les Hautes Terres

Rejoindre la Kamarg par les Hautes Terres permet d'éviter pratiquement toute rencontre avec des Granbretons. La difficulté du terrain ont poussé ces derniers à délaisser ce secteur pour leurs opérations. Seules des patrouilles parcourent à l'occasion cette région. Leurs effectifs comptent habituellement deux ou trois meutes soit entre cinquante et cent animaux. Ces effectifs relativement importants sont dus à la menace représentée par les clans de mutants. Faiblement armés, ceux-ci sont néanmoins capables de monter de meurtrières embuscades. Même si les personnages rencontrent une telle patrouille, il est facile de lui échapper. En effet la colonne avance fort peu discrètement et ses éclaireurs ne s'en éloignent guère.

Le danger le plus sérieux est bien sûr représenté par les clans de mutants. Ceux-ci ont piégé toutes les voies d'accès empruntées par les Granbretons. Celles ci sont aussi usitées par les aventuriers. Vous trouverez ci-contre une liste, non exhaustive comme vous vous en doutez certainement.

Si les personnages sont repérés par des mutants, un combat sans quartier sous la lueur d'une lune rouge au cœur des ombres de la forêt sauvage n'est pas obligatoire. Dans un premier temps les personnages seront repérés par quelques mutants isolés qui s'enfuiront aussitôt. Si le groupe a l'air faible, fatigué, abattu ou peu nombreux, les mutants tenteront une action en force de préférence la nuit.

Si les mutants sont deux fois plus nombreux que les personnages, ils les assailliront immédiatement. En cas de défaite, les personnages devront très vite s'évader avant de finir au fond de leur estomac.

Dans les autres cas, les mutants peuvent tenter de négocier le passage des aventuriers. Les personnages devront alors offrir des cadeaux aux mutants... Ceux ci peuvent aussi demander une alliance avec les aventuriers afin de détruire un raid granbreton lancé sur leur campement.

Si vous décidez d'être clément avec vos joueurs, ils peuvent rencontrer un clan mutant civilisé par les Amis des Mutants. Dans ce cas, ils pourront se reposer un temps et bénéficieront d'un guide tant qu'ils voyageront sur les terres de ce clan. Voici un groupe de mutant utilisable pour une éventuelle rencontre dans les Hautes Terres, que ce soit en cette occasion ou non.

❑ Klobo

Description : Klobo semble issu du délire d'un biologiste fou tant il rassemble à lui seul des parties de différentes espèces. Son tronc est celui d'un ours noir, ses membres inférieurs sont ceux d'un bovidé, ses membres supérieurs (8 en tout) ressemblent à des pattes d'araignées et sa tête a tout

Klobo						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	19	21	4	10	12	1
Points de Vie : 28						
Blessure Majeure : 14						
Armure : 2 points de peau						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Griffes (x4)		30 %		1D6+2D6		-
Mutations : Hybride, Robustesse, Coloration, Caractéristiques Renforcées.						

d'une amibe géante dotée d'un oeil gélatineux. Des taches lie de vin recouvrent tout son corps d'une pâleur macabre. Klobo est incapable de parler. Faible d'esprit, il est totalement dévoué, comme un chien, à Fouiin'. Les autres mutants le traitent comme un animal domestique mais évitent de le provoquer.

❑ **Fouiin'**

Fouiin'						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	16	14	16	7	10
Points de Vie : 16						
Blessure Majeure : 8						
Armure : des vêtements de cuir rapiécés, 1D4-1						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Gourdin	40 %		1D6+1D6		30 %	
Compétences : Premiers Soins 53 %, Se Cacher 81 %, Mouvement Silencieux 56 %, Embuscade 47 %.						
Mutations : Atrophie, Coloration, Pelage						



Description : Fouiin' est une mutante ressemblant à une femme normale si ce n'est un pelage roux rayé de vert, un bras gauche atrophié et un visage prodigieusement allongé. Fouiin' est une mutante de première génération, elle est née de parents

D10	Pièges
1	<p>La fosse</p> <p>Recouverte de branchages et d'humus. Détectée sur un jet de Voir à -10 %. Profonde de 2m, son fond est tapissé de pieux aiguisés et renforcés au feu. Tout personnage tombant dans celle-ci endure 1D3+3 points de dégâts dus à la chute. Ces dommages ne sont pas absorbables. Le personnage s'empale par la même occasion sur 1D3+1 pieux. Chacun d'eux cause 1D6+2 points de dégâts absorbables séparément. Ce piège est peu fréquent. Son installation exige un long labeur.</p>
2-5	<p>Le hérisson</p> <p>Une petite fosse profonde de cinquante centimètres, de forme conique et munie d'un pieu en son fond. Détection à -15 %. Ce piège occasionne 1D6 points de dégâts. Tout personnage blessé perd momentanément 1D6 points de DEX du fait de sa blessure au pied. La DEX revient à sa valeur normale une fois cette blessure disparue. Ce piège est certainement le plus fréquent.</p>
6-7	<p>Le fléau</p> <p>Ce piège consiste en une énorme et lourde boule d'argile dans laquelle sont fichés de nombreux pieux. Cette sphère piquante est retenue par une corde et généralement accrochée aux branches d'un arbre. Une petite cordelette tendue à travers la voie de passage retient le tout. Si un passant l'accroche, l'énorme boule est libérée et décrit un parfait arc de cercle. Son intersection avec le chemin se situe précisément à l'endroit où se tient le voyageur...Détection normale, la victime peut esquiver le projectile en réussissant un jet d'Eviter. Toute personne frappée par la boule endure 3D4 points de dégâts. Ce piège est peu fréquent.</p>
8	<p>L'ouvre tripaille</p> <p>Il s'agit d'une branche de bois souple bandée comme un arc et munie d'un pieu à son extrémité. Une cordelette tendue en travers d'un passage libère la branche dont le pieu vient se planter dans le ventre du distrait promeneur. Détection normale, cause 3D6 points de dégâts. Ce piège est lui aussi peu fréquent.</p>
9-10	<p>L'avalanche de pierres</p> <p>Les mutants ont rassemblé une grande quantité de pierres de taille conséquente retenues en haut d'une pente surplombant un passage. Dès que des voyageurs se présentent, le mutant de garde libère les pierres qui ricochent en quelques instants sur les crânes étonnés des personnages. Il est possible d'esquiver cette avalanche contondante. Tout personnage réussissant son esquive ne reçoit que 1D3-1 pierres causant chacune 1D4 points de dégâts. En cas d'échec, l'aventurier est frappé par 1D4+1 pierres causant chacune 1D4 points de dégâts.</p>



sains. Elle a longtemps vécu en marge de la société humaine et a dû se réfugier dans les Hautes Terres après l'arrivée des Granbretons. Tombée entre les mains de ces mutants, elle a été des mois durant le jouet et la conseillère de Lancenoir. Sa vivacité d'esprit et la confiance de Kloba lui ont permis d'échapper à cette tutelle. Fouiin' apprécie peu les humains qui l'ont rejetée comme une bête nuisible. Elle sera dans le groupe la plus vindicative à l'encontre des aventuriers.

❑ Lancenoir

Lancenoir

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	18	13	14	12	30	6

Points de Vie : 19

Blessure Majeure : 10

Armure : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Épieu	83 %	1D10+1+1D6	76 %

Note : l'épieu de Lancenoir est incassable par tout arme en acier commun.

Compétences : Grimper 92 %, Eviter 84 %, Nager 94 %, Sauter 82 %.

Mutations : Modification du Métabolisme, Régénération, Adaptabilité, Coloration.

Description : Lancenoir, le chef du groupe, apparaît tel un homme élancé à la peau verdâtre et affligé d'un goitre monstrueux qui, après observation, s'avère être une masse de barbillons. Ceux-ci, telles des branchies, lui permettent de respirer sous l'eau. Le métabolisme de Lancenoir, particuliè-

rement accéléré, lui confère une rapidité surnaturelle. Par contre son appétit est à la mesure de sa vélocité. Ce mutant tire son nom de son arme, une longue barre de titane effilée à ses deux extrémités. Lancenoir est né dans les Hautes Terres, il craint les humains qu'il considère comme une race de sorciers dont il serait un rebut imparfait. Au delà de sa peur, il désire voler les secrets des humains et acquérir leur puissance.



Lancenoir régénère 1 point de vie par round. Il ne peut cependant régénérer une fois mort.

❑ Jancr'

Description : Jancr' ressemble à un grand sanglier marchant sur ses pattes arrières. Ses membres antérieurs se terminent par des mains primitives ressemblant fortement à des sabots articulés. Plutôt bestial, ce type de mutants se passe de vêtements. Sa seule décoration consiste en colliers d'ossements... Ces sangliers mutants restent d'une intelligence

Jancr'

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	18	14	7	10	9	2

Points de Vie : 20

Blessure Majeure : 10

Armure : 4 points de soies et de graisse.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Défense	45 %	1D8+1D6	-
Gourdin	32 %	1D6+1D6	-

Compétences : Sentir 57 %, Pister 48 %, Parler 28 %, Se Cacher 58 %.

Mutations : Bipède, Mains, Modification des Caractéristiques

fruste et ont une mémoire très courte. Ainsi, ils obéissent à Lancenoir mais ne savent même plus pourquoi. Leur mémoire ne remonte pas au delà d'un an. Leur langage compte parmi nombre de grognements quelques mots.

❑ Rouirk'

Rouirk'

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	18	16	3	9	10	1

Points de Vie : 22

Blessure Majeure : 11

Armure : 4 points de soies et de graisse.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Défense	50 %	1D8+1D6	-

Compétences : Sentir 62 %, Pister 42 %, Parler 10 %, Se Cacher 52 %.

Mutations : Bipède, Mains, Modification des Caractéristiques

Description : Rouirk' est aussi un sanglier mutant. Rouirk' est le plus féroce pour ne pas dire le plus bestial de tous.

❑ Stronnkp'

Stronnkp'

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	12	9	10	8	2

Points de Vie : 14

Blessure Majeure : 7

Armure : 3 points de soies et de graisse.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Défense	25 %	1D8	-
Gourdin	30 %	1D6	30 %

Compétences : Sentir 38 %, Pister 26 %, Parler 31 %, Se Cacher 51 %.

Mutations : Bipède, Mains, Modification des Caractéristiques

Description : Stronnkp' est un jeune de l'année. Il n'a pas encore perdu totalement sa livrée de marcassin. Elevé par Lancenoir, Stronnkp' montre un niveau intellectuel supérieur à la moyenne porcine.

❑ Truuss'

Truuss'

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	14	6	11	10	2

Points de Vie : 19

Blessure Majeure : 10

Armure : 4 points de soies et de graisse.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Défense	29 %	1D8+1D6	-
Gourdin	17 %	1D6+1D6	15 %

Compétences : Sentir 64 %, Pister 58 %, Parler 30 %, Se Cacher 62 %.

Mutations : Bipède, Mains, Modification des Caractéristiques

Description : Truuss' est la seule laie du groupe. C'est elle parmi les sangliers mutants qui possède le plus d'autorité.



❑ Oblofgh

Description : Oblofgh ressemble à un humain obèse recouvert d'une masse de cheveux hirsutes et de poils frisés. To-



Oblofgh

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6	18	17	4	3	7	4

Points de Vie : 23

Blessure Majeure : 12

Armure : 1D8+1

Mutations : Phéromone, Caractéristiques Augmentées et Diminuées. L'odeur dégagée sous l'effet de la peur a une VIR de 16 et se répand dans un cercle de 20 mètres de rayon. Un échec sur la table de résistance (CON) provoque de terribles vomissements qui durent 2D10 rounds et réduisent toutes les compétences de trois quart.

talement stupide, il passe le plus clair de son temps à baver. Lancenoir conserve Oblofgh avec lui du fait des odeurs qu'il dégage dès qu'il a peur. Particulièrement pestilentielles, celles-ci forcent tout ennemi à la retraite. Généralement, les mutants placent Oblofgh en première ligne lors d'un combat et l'attachent à un piquet afin qu'il ne puisse s'enfuir. Lancenoir a fait recouvrir le corps de cette montagne de gelée tremblotante de boucliers granbretons afin que leurs ennemis ne le tuent pas de loin à l'aide d'armes de jet.

❑ Drocolos Syphias



Description : Vêtu de noir de la tête aux pieds, ganté et cha-peauté, seul son visage blafard est visible. Drocolos Syphias, né en Italia, fut remarqué dès son enfance pour son intelligence. Accepté à l'académie de médecine de Padoua des signes de mutation apparurent sur sa peau. D'horribles bubons, plaques osseuses et autres scrofules eurent vite fait de recouvrir son corps. Découvert, il fut banni et erra de villes en

châteaux pour aboutir dans les Hautes Terres. Drocolos est devenu depuis l'éminence grise de Lancenoir. Il ne voue aucun sentiment particulier envers les humains qu'il considère comme une menace potentielle. Drocolos se voue toujours à soulager la souffrance des autres. Ce dévouement lui a donné la sympathie de tous les mutants.

Drocolos Syphias

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	9	24	15	11	12

Points de Vie : 13

Blessure Majeure : 7

Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapier	49 %	1D6+1	51 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 54 %, Connaissance de la Chimie 42 %, Connaissance de la Biologie 36 %, Connaissance de la Médecine 41 %, Premiers Soins 58 %.

Mutations : Modification Structurale Défavorable, Modification des Caractéristiques.

❑ Bo-Bop

Bo-Bop

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
30	17	34	3	4	14

Points de Vie : 39

Blessure Majeure : 20

Armure : aucune

Compétences : Sauter 97 %, Nager 86 %, Se Cacher 65 %.

Mutation : Taille Gigantesque.

Description : Bo-Bop est un gigantesque batracien tenant à la fois de la grenouille et de la salamandre. Ce mutant est la monture de Lancenoir.



"LANCENOIR"



Par les airs

Les aventuriers doivent évidemment posséder une machine volante ou une monture ailée. Dans un premier temps le plus simple est de survoler les lignes granbretonnes avec un ornithoptère volé à l'empire. Cependant l'accueil des gardians risque d'être on ne peut plus "chaleureux". A l'inverse partir avec une créature ailée attirera une curiosité bien légitime des ornithoptères. La meilleure solution reste néanmoins cette dernière mais tentée de nuit. Dans ce cas, les ornithoptères ne pourront pas intervenir, mais la navigation exigera un temps clair, sinon le pilote pourrait à l'aube se retrouver en pleine mer... A vous de déterminer le nombre d'opposants rencontrés. Si les aventuriers agissent de façon rapide, il y a fort à parier qu'ils prendront de court les Granbretons. Par contre si les pilotes cherchent à abattre les premiers ornithoptères qu'ils rencontreront, ils laisseront par la même le temps à d'autres de les intercepter...

Par le Fleuve

Dans les premiers temps du siège, le fleuve sera la meilleure façon de rejoindre la Kamarg. Quelques navires granbretons montent la garde sur le fleuve mais les personnages peuvent déjouer leur surveillance en se laissant emporter à la dérive accrochés auprès de quelques débris. Afin de déjouer toutes ces infiltrations, les Granbretons installèrent un grand pont auquel étaient accrochés par des chaînes une grande quantité de troncs lardés de lames aiguisées. Le flux violent poussait alors tous ces troncs à s'entrechoquer violemment. Des gardes armés de lances feu et placés sur le pont surveillent de jour comme de nuit ces troncs. Toute personne qui tente de traverser cette barrière doit effectuer un jet sous sa compétence Nager. Une réussite critique permet de traverser le barrage sans la moindre entaille. Une réussite simple occasionne

2D6 points de dégâts au nageur, mais les Granbretons ne remarquent rien. En cas d'échec, le nageur est repéré par les Granbretons et endure 3D6 points de dégâts du fait des lames des troncs. Une maladresse a des conséquences similaires mais les dégâts infligés sont de 4D6.

Par la Mer

Rejoindre la Kamarg par la mer n'est pas chose facile du fait du blocus organisé par la flotte granbretonne. La seule chance de réussite consiste à tenter le passage lors des grandes tempêtes. La violence des flots interdit alors une surveillance parfaite. Par contre, il n'est pas impossible de croiser la route d'un bâtiment de guerre de l'Empire Ténébreux. Pour plus de détails sur les navires granbretons et les combats navals, reportez vous au Loup Blanc.

Par le Front

Rejoindre la Kamarg par le front est une véritable gageure qui ne peut être retenue que par des désespérés ou des inconscients. En effet traverser les camps et les lignes granbretonnes sans se faire arrêter est impossible si l'on ne porte pas l'armure des ordres granbretons. Même si les personnages se travestissent de la sorte, il est toujours possible qu'ils se fassent aborder par un animal de l'ordre dont ils portent le casque. A moins de parler la langue de cet ordre, il leur sera alors difficile de se tirer d'embarras. Il est préférable que les aventuriers portent tous la même armure. En effet, un groupe constitué d'un chien, d'un bouc, d'une mouche et d'un chat par exemple, est un spectacle suffisamment insolite pour attirer l'attention de quelques supérieurs. Finalement il leur faudra encore traverser le no man's land pour rejoindre la Kamarg. Les personnages devront dès lors annoncer leur attention aux Kamarguais ou finir glacés, brûlés ou gazés par

l'une des tours de guerre. Par contre dès que les personnages annonceront leurs intentions, les Granbretons derrière eux les prendront comme cible...

Désertier : Si les personnages appartiennent à une légion granbretonne assiégeant la Kamarg, il leur est possible de désertier pour rejoindre les rebelles. La meilleure solution consiste à se porter volontaire pour une mission spéciale, telles une patrouille nocturne le long des tours de défense, la capture d'une sentinelle adverse... Cependant ne leur rendez pas la tâche trop facile, envoyez avec eux quelques guerriers bien décidés à accomplir leur mission. Désertier au cours d'une bataille présente plus de risques. Un officier repérant leur fuite décidera de diriger le tir de ses hommes sur ces lâches.

Le moment le plus délicat sera la rencontre avec les défenseurs de la Kamarg. Les aventuriers devront dès lors exprimer clairement leurs intentions pour convaincre les Kamarguais, à moins que ceux-ci ne les aient pulvérisés auparavant.

L'Arrivée du Joyau Noir

Date : 4 septembre 5297
Durée : 4-7 Septembre

Participants

Les familiers du château Airain. Les personnages ont essentiellement un rôle de spectateurs.

Personnage Rencontré

Dorian Hawkmoon von Köln
Voir livret du maître de jeu p 16

Evénements

4 Septembre : Hawkmoon arrive en Kamarg sous le déguisement du baron Méliadus. Le soir même le comte Airain le reçoit. Dans la nuit, le comte demande aux personnages familiers du château leur avis sur le duc de Köln. Le comte Airain demande également aux aventuriers de partir le lendemain à la recherche de survivants à la bataille de Valence afin de confirmer les dires d'Hawkmoon. Durant toute la nuit Airain, Noblegent, avec l'aide des personnages scientifiques et érudits, font des recherches sur la pierre noire enchâssée dans le front de Dorian.

5 Septembre : les personnages envoyés chercher des survivants de la bataille de Valence peuvent rencontrer divers problèmes une fois la frontière de la Kamarg franchie. En effet, le pays est mis à feu et à sang par les escadrons granbretons. Les habitants fuient ces colonnes infernales massacrant et pillant villages, fermes et chaumières. Les armées vaincues contribuent au désordre. Les soldats se livrent aussi au pillage et tuent sans pitié tout ce qui les retarde. Cependant avec un peu d'obstination les aventuriers réussissent à trouver des survivants ayant rencontré Hawkmoon avant la bataille. Ils confirment ainsi son histoire.

Pendant ce temps au château Airain, Noblegent prépare la neutralisation du Joyau Noir. Il commence par mettre au point un chant qui doit provoquer un coma profond chez le duc. Ainsi pourront-ils sonder son esprit. Lors d'un grand banquet organisé le soir, Noblegent déclame son poème et obtient l'effet désiré. Durant la nuit Noblegent sonde l'esprit du duc.

6 Septembre : l'analyse de Noblegent continue interrompue par un court réveil d'Hawkmoon.

7 Septembre : l'observation terminée, Noblegent laisse Hawkmoon se réveiller. Le comte Airain décide de le sauver en désactivant le Joyau Noir. L'opération a lieu en fin de journée et réussit. Désormais Hawkmoon échappe au contrôle de l'Empire Ténébreux.

La Chevauchée Héroïque

Date : 14 Novembre 5297
Durée : 14-25 Novembre

Participants

Seuls des personnages gardians peuvent participer à ce scénario.

Personnages Rencontrés

Au cours de cette aventure, les personnages côtoient évidemment Hawkmoon. Ils peuvent aussi rencontrer, les armes à la main, quelques célébrités granbretonnes, comme un grand connétable par exemple.

Intrigue

Les personnages accompagnent Dorian Hawkmoon dans sa tentative d'entraîner les Granbretons vers le meilleur terrain de défense possible.

Evénements

14 Novembre : les deux cents gardians et Hawkmoon quittent la Kamarg. En milieu de journée, la petite troupe voyageant dans les collines croise l'armée de Méliadus marchant vers la Kamarg. Toute l'après midi, les gardians longent les légions du Ténébreux Empire. Pendant ce temps, des éclaireurs doivent couvrir les flancs de la marche afin que cette dernière ne soit pas détectée par des éclaireurs ennemis. Tout personnage acceptant cette mission part seul dans les collines boisées. Au cours de sa randonnée, sa route croise celle d'un éclaireur granbreton. Suivant les mesures prises par l'aventurier celui-ci surprend ou rencontre simplement le Granbreton.

Le soir, les gardians arrivent en vue d'un pont enjambant le fleuve. Au cours de la nuit, ils détournent le lit du fleuve en creusant ses berges et détruisant le pont.

15 Novembre : Après un cours repos, les gardians retournent observer l'armée granbretonne. Le tarissement du fleuve a provoqué une grande confusion parmi les rangs ennemis. Les nombreuses barges transportant le ravitaillement sont échouées et les soldats pataugent dans la boue du fleuve pour sauver ce qui peut l'être. Dès la tombée de la nuit, pendant laquelle les ornithoptères ne peuvent voler, les gardians attaquent le camp des Granbretons.

Sous la surprise, les Granbretons n'ont pas le temps d'enfiler leurs lourdes armures et sortent à moitié endormis (pas de protection, -30 % aux compétences du fait du sommeil et de la panique). Chaque aventurier doit affronter 1D6+3 Granbretons au cours de ce combat. Avant de fuir, les gardians s'emparent de la bannière de la Mante. Ensuite, tous se réfugient dans l'une des cavernes camouflées devant servir de refuge et d'abri.



16 Novembre : le lendemain la troupe retourne au barrage et attaque les sapeurs envoyés le détruire pour rétablir le cours du fleuve. Un groupe de vautours protège les sapeurs, des taupes et des blaireaux. Chaque personnage doit affronter par tour un vautour ou 1D2 taupes durant 2D6 rounds.

17 Novembre : un nouveau groupe de sapeurs escorté de vautours revient au barrage. Cette fois, tout un bataillon de vautours est présent. Les vautours forment deux colonnes protégeant les taupes. Sur un signe d'Hawkmoon, les gardians chargent les vautours. Chaque personnage doit affronter 1D2 vautours par round durant 2D6 rounds. Une fois les vautours vaincus, les taupes prennent la fuite.

18 Novembre : un troisième groupe de sapeurs escorté de vautours revient au barrage. Un bataillon renforcé de vautours est présent. Les vautours forment toujours deux colonnes protégeant les taupes. Sur un signe d'Hawkmoon, les gardians chargent les vautours. Chaque personnage doit affronter 1D2 vautours par round durant 2D6+2 rounds. Une fois les vautours vaincus, les taupes prennent la fuite.

19 Novembre : un nouveau groupe de sapeurs escorté cette fois de loups revient au barrage. Les loups avancent par escadrons, précédant la marche des belettes. Plutôt que de charger, les gardians préfèrent attendre les loups tout en restant protégés derrière les débris du pont effondré. Les loups choisissent de mettre pied à terre et montent à l'assaut des ruines. Chaque personnage doit affronter 1D3 loups par round durant 2D6 rounds. Du fait du rempart constitué par les débris, les loups ont un malus de 10 % à leurs attaque et parade. Une fois les loups vaincus, les belettes prennent la fuite.

20 Novembre : un dernier groupe de sapeurs escorté de deux bataillons de loups revient au barrage. Cette dernière bataille sera la plus dure. Un bataillon de loups met pied à terre

et attaque le barrage pendant que l'autre le contourne et tente de prendre à revers les défenseurs. Pour parer cette manoeuvre en tenaille, Hawkmoon ordonne de charger les loups fantasmes. Les débris obligent ainsi les cavaliers à mettre pied à terre, ce qui retarde leur arrivée sur le lieu du combat. Au cours du premier combat, chaque personnage doit affronter par round 1D2 loups durant 1D6+3 rounds. A la fin de ce temps, le deuxième groupe de loups arrive dans la mêlée. Répétez le même combat. Une fois les loups vaincus, les taupes prennent la fuite.

Dès lors, plus jamais les Granbretons ne reviendront au barrage. Brûlant d'atteindre le Kamarg, Méliadus décide de marcher coûte que coûte sur cette misérable contrée. Hawkmoon change alors de tactique et commence à harceler chaque nuit les Granbretons.

21, 22, 23, 24, 25 Novembre : chaque nuit, les gardians lancent des raids à travers les campements granbretons. Au triple galop, ils traversent le camp sabrant tout ce qui dépasse. Chaque personnage doit tester ses compétences d'Equitation et d'Attaque. En cas de maladresse en Equitation, le personnage tombe de selle. Il doit alors très vite capturer un cheval granbreton, se rendre ou être taillé en pièce. En cas de maladresse en Attaque, le personnage reçoit une blessure et perd 1D6 points de vie.

La journée, les gardians se réfugient dans les cavernes secrètes. Ainsi peuvent-ils échapper à la surveillance des patrouilles et des ornithoptères.

25 Novembre : les survivants retournent en Kamarg et retrouvent l'armée levée par le comte Airain.

Caractéristiques

Eclaireur Granbreton, Morse

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	13	12	15	14	13	8

Points de Vie : 13

Blessure Majeure : 7

Armure : 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Javelot lancé	65 %	1D8+2+1D4	- %
Lance	51 %	1D6+1+1D6	50 %
Epée Large	46 %	1D8+1+1D6	45 %

Compétences : Equitation 73 %, Embuscade 36 %.

Mante Garde de la Bannière Impériale

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	17	14	15	14	16	10

Points de Vie : 19

Blessure Majeure : 10

Armure : 1D10+1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	64 %	1D10+1+D6	65 %
Lance Feu	53 %	5D6	-

Vautour

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	10	12	13	11

Points de Vie : 15

Blessure Majeure : 8

Armure : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	53 %	1D6+2+1D6	54 %
Bouclier	45 %	1D4+1D6	46 %
Arc long	34 %	1D10+2+1D4	-

Taupe ou Belette

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	13	10	14	13	13	7

Points de Vie : 13

Blessure Majeure : 7

Armure : 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Courte	41 %	1D6+1+1D6	43 %
Bouclier	32 %	1D4+1D6	34 %

Loup

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	11	13	15	14	13	11

Points de Vie : 14

Blessure Majeure : 7

Armure : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fléau Simple	58 %	1D6+1D6	55 %
Epée Large	50 %	1D8+1+1D6	51 %
Arc Composite	37 %	1D8+1+1D4	-%

Gain

Voir la Table des Butins.

La Première Bataille de Kamarg

Date : 26 Novembre

Participants

La participation de chacun à cet événement capital varie suivant sa classe sociale et son passé. Les événements ci dessous précisent pour chacun son rôle dans la bataille.

Personnages Rencontrés

Connétables Granbretons.

Intrigue

Avant de livrer bataille, Méliadus vient proposer une reddition au comte Airain. Ce dernier refuse, signifiant de la sorte le début de l'affrontement. Aussitôt les ornithoptères attaquent et sont contrés par les flamants. La lutte dans les airs longtemps incertaine se conclut par la victoire des gardians. Successivement attaquent la cavalerie granbretonne puis leurs armes lourdes et enfin l'infanterie. Les canons des tours anéantissent la cavalerie en tuant les chevaux par des ultra sons. Les servants des armes lourdes sont tués par les canons réfrigérants. Seule l'infanterie, pourtant décimée par les hallucinocanons, arrive au contact des troupes de la Kamarg et entame la mêlée. Après plusieurs heures de lutte acharnée, les Granbretons font retraite. La victoire revient à la Kamarg.

Evénements

❑ Pilotes

La plus lourde tâche dans cette bataille revient aux pilotes de la Kamarg. Si les ornithoptères remportent la victoire, ils

ont beau jeu ensuite de mettre en déroute les autres troupes. Aussi les pilotes devront se battre jusqu'à la dernière extrémité. Il est hors de question de quitter le mêlée pour une blessure de sa monture.



GANT DE LOUTRE EN METAL NOIR

Au cours de la bataille, chaque pilote devra faire face successivement à 4 ornithoptères. Déterminez à chaque fois la compétence Piloter un Ornithoptère de l'adversaire. Celle-ci est de 40 % + 4D10 %. Quant au type d'ornithoptère, il s'agit d'un vautour (1-3) ou d'un dragon (4-6). Pour chaque nouvel adversaire recommencez la procédure de combat ; rencontre, jet de Voir ...

❑ Héros

Tout personnage à vocation guerrière s'étant déjà illustré en Kamarg se verra proposer le commandement d'une compagnie de gardians ou de miliciens. Le personnage devra faire manoeuvrer ses troupes et les "électriser" avant la mêlée (jets sous les compétences Connaissance de la Guerre et Eloquence). Durant la mêlée l'aventurier encourt les mêmes risques que ses hommes, voir ci dessous.

❑ Tours

Les équipages des tours sont uniquement constitués de gardians. Au cours de cette première bataille, leur mission se compare à un tir au pigeon. Les Granbretons ayant totalement sous estimé l'armement des tours, ils ne disposent que de peu de moyens pour les détruire. Leurs armes lourdes ayant une portée inférieure à celle des canons des tours, ces dernières peuvent facilement les engager et les détruire.



LE "DOUBLE TUEUR"

❑ Gardians

Les gardians qui ne défendent pas les tours se trouvent en première ligne sur leurs chevaux de bataille. Les gardians interviennent uniquement pour repousser les assauts de l'infan-



terie granbretonne. Tout gardian blessé au cours d'une charge peut venir se réfugier derrière les rangs des miliciens.

Au cours de chaque charge, les gardians traversent les rangs désorganisés des Granbretons. Chaque charge dure 1D6+2 rounds. A chaque round, le gardian change d'adversaire. Par round le gardian rencontre 1D2 combattants. N'oubliez pas le malus de 25 % en Attaque et Parade pour des fantassins faisant face à des cavaliers.

❑ Miliciens

Tout personnage non gardian se retrouve avec les miliciens de Kamarg. Placés en deuxième ligne, derrière les gardians, les miliciens interviennent pour repousser l'attaque de l'infanterie granbretonne. Les personnages peuvent se placer au premier rang ou dans les rangs suivants. Seules les personnes au premier rang peuvent se battre. Si un combattant du premier rang est blessé, il peut se retirer dans les rangs suivants laissant sa place au guerrier du deuxième rang juste derrière

lui. De même, toute personne gravement blessée sera protégée par ses voisins et tirée jusqu'à l'arrière où les soigneurs s'occuperont d'elle.

La mêlée dure suffisamment longtemps pour que tous les personnages se battent jusqu'à plus soif. A vous de leur fournir loups, vautours, chiens ...

❑ Erudits, Scientifiques

Les érudits et scientifiques peuvent occuper deux postes au cours de cette bataille, soit dans les tours ou avec les troupes. Ceux placés dans les tours doivent réparer tout mécanisme tombant en panne. Ceux en rase campagne doivent soigner tous les blessés qui leur sont apportés.

Gain

Voir la Table des Butins.

Les Missions de Guerre

Tout au long du siège de la Kamarg, différentes missions peuvent échoir aux personnages, qu'il s'agisse de défendre une tour ou d'infiltrer les rangs des Granbretons.

Evénements Généraux

Fin Novembre 5297 : les Granbretons en retraite après leur défaite devant les tours de la Kamarg sont attaqués par l'armée du comte Terranova. Ses mammouths de guerre provoquent un désordre complet parmi les colonnes en fuite. Seule la mise hors de combat du comte permet à l'armée granbretonne de se retirer.



27 Novembre : Hawkmoon quitte la Kamarg à la recherche de Malagigi.

Décembre : les Granbretons font de Valence un vaste camp fortifié et y placent plus de vingt légions venant tout droit de Londra et plusieurs centaines d'ornithoptères. Tous les jours, des raids d'ornithoptères attaquent la Kamarg tandis que des escadrons granbretons tissent une toile isolant complètement la Kamarg du reste de la France.

Janvier-Mai 5298 : les Granbretons lancent assaut sur assaut contre les tours. Les pertes de l'Empire Ténébreux sont dix fois supérieures à celles des défenseurs. Cependant lentement les tours s'affaiblissent et les défenseurs se réduisent à une poignée.

Février : Yisselda est enlevée par les Granbretons.

Février : Yisselda enlevée, le comte Airain sombre dans le désespoir et un abattement complet.

13 Mars : Von Villach meurt au combat sous les coups de tout un bataillon de Mantes.

16 Mai : Hawkmoon et ses compagnons reviennent en Kamarg.

17 Mai : la ligne des tours est enfin brisée par les Granbretons.

18 Mai : Les Granbretons donnent l'assaut à Aigues Mortes où se sont réfugiés tous les habitants de la Kamarg. Dans la soirée, la machine du peuple de Soryandum permet à la cité de disparaître dans une autre dimension.

Missions Aériennes

Intrigue

Tout au long du siège de la Kamarg, les flamants constituent l'un des deux piliers de la défense. La tactique des Granbretons après la première bataille consiste à multiplier les petits engagements afin de grignoter lentement les flamants. En effet, tant que la Kamarg dispose de flamants en nombre suffisant, toute tentative d'envahir la contrée est vaine. Aussi les pilotes des flamants seront-ils constamment sollicités. Voici les divers types de missions les plus fréquentes. Attention, en 5298, les phoenix remplacent les dragons. Déterminez les compétences de pilotage des Granbretons de la sorte : $40\% + 3D20$.

Evénements

❑ Interception d'une Patrouille de Vautours

Fréquemment les Granbretons envoient des vautours surveiller les mouvements des forces de la Kamarg. Ces observations leur permettent ensuite d'attaquer une partie du périmètre des tours dépourvue de réserve ou encore de bombarder des objectifs sans défenseur.

Généralement, ce type de patrouilles se compose de deux vautours escortés par deux dragons, voir d'un seul vautour. Dans ce dernier cas, l'ornithoptère vole à haute altitude et traverse très vite la Kamarg. En effet, un vautour isolé a peu de chance, hormis la fuite, en face de flamants. Une patrouille escortée se comporte différemment. Les vautours s'esquivent tandis que les dragons engagent l'adversaire afin de faciliter leur fuite. Si les flamants sont trop nombreux, les dragons essayent aussi de décrocher après quelques rounds de combat.

Habituellement deux ou quatre flamants sont envoyés intercepter ces patrouilles. Quelquefois ordre est donné d'abattre les vautours à tout prix même s'il faut pour cela continuer la poursuite au delà de la Kamarg. Ce genre de mission est peu

prisé. En effet, la plupart du temps une escadre d'ornithoptères attend déjà en vol le retour de la patrouille. De ce fait, si les flamants ne se montrent pas assez véloce, leurs pilotes risquent d'être confrontés à plus d'une dizaine d'ornithoptères.

❑ Interception d'un Raid d'Ornithoptère

Il s'agit d'arrêter un vol d'ornithoptères devant bombarder une tour ou tout autre cible (Arles, Aigues Mortes...). L'effectif d'un tel raid est variable, de quelques dragons à plusieurs dizaines voir plus de cent. Généralement, les Granbretons lancent plusieurs de ces attaques simultanément dans le but de désorganiser la défense. Aussi les flamants sont-ils envoyés au compte goutte dans la crainte d'une diversion cachant un raid massif. Habituellement, les flamants prennent leur envol par groupe de six. La moitié devant engager l'escorte et l'autre les ornithoptères armés de charges destructrices. La proportion de l'escorte dans un tel raid va du quart à la totalité s'il s'agit d'un leurre destiné à abattre les flamants.

❑ Raid contre une Base d'Ornithoptère

Tout au long de cette bataille, les flamants ne se contentent pas d'un rôle défensif. En effet, il est plus facile de détruire des ornithoptères au sol qu'en vol. De temps à autre, des attaques sont lancées contre les bases d'ornithoptères réparties tout autour de la Kamarg. Pour ces raids, les pilotes emportent des charges inflammables ou contenant des gaz mortels. Les ornithoptères nécessitant une maintenance importante, le manque de mécaniciens les cloue au sol.

Cependant, ce genre d'attaque n'est pas sans danger. Des ornithoptères sont placés en alerte et prêts à décoller à la première alerte. Qui plus est des lanciers et des arbalétriers criblent de traits les attaquants. Tout pilote participant à ces attaques endure 1D6 tirs venant du sol. Chacun d'eux a 20 % de le toucher lui ou sa monture. Les dégâts sont de 3D6.

❑ Combats Aériens

Il s'agit des combats aériens correspondant à chaque affrontement livré au sol. Dès que les Granbretons attaquent ou que les Kamarguais contre-attaquent, des ornithoptères et des flamants sont envoyés afin d'appuyer les troupes engagées. Infailliblement, ces opérations débouchent sur des mêlées aériennes. Si l'un des côtés l'emporte, il peut dès lors attaquer les forces terrestres adverses. Seuls des dragons participent à ces opérations. Plutôt que d'engager de gros effectifs en bloc, les Granbretons envoient les ornithoptères escadre par escadre en vagues continues. Si les premières escadres endurent de lourdes pertes, elles provoquent la dislocation des formations kamarguais. Ainsi les suivantes bénéficient d'un avantage meurtrier sur les flamants.

La Tour 45

Date : un jour de siège comme un autre...
Durée : le temps du siège de la Kamarg.

Participants

Personnages appartenant aux gardians, à la milice ou volontaires. Ce scénario convient surtout à des personnages sachant se battre. Si des aventuriers se sont auparavant couverts de gloire, ils peuvent obtenir le commandement du fortin. Dans ce cas Valdrang sera leur lieutenant et non leur chef.

Personnages Rencontrés

- ❑ **Sergias Valdrang**
Otriche, Guerrier, Age : 56 ans

Sergias Valdrang

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	9	15	14	16	14

Points de Vie : 15

Armure : Plaques 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	86 %	1D6+2+1D6	85 %
Lance feu	82 %	5D6	-
Bouclier	56 %	1D4+1D6	82 %

Compétences : Eloquence 65 %, Equitation 78 %, Connaissance de la Guerre 71 %.

Valeurs : Honneur, Bravoure, Amitié.

Sergias Valdrang apparaît comme un homme de petite taille vêtu strictement et au visage impassible. Valdrang possède en effet un flegme indestructible. Aucune situation, même désespérée, ne lui fera perdre son calme. Valdrang est l'un de ces hommes ayant survécu à des centaines d'engagements. Comme il le dit lui-même : "Seuls les idiots et les imprudents meurent à la guerre." Valdrang exerce son autorité d'une façon classique en maintenant une certaine distance avec ses hommes et en donnant l'exemple.

Valdrang après l'arrivée du comte Airain en Kamarg a rejoint le corps des gardians comme instructeur. A l'invasion de l'Empire Ténébreux, Valdrang a reçu le commandement d'une force hétéroclite composée de miliciens et de volontaires. Après la première bataille de Kamarg, Sergias a reçu l'ordre de dégager la tour 45, encerclée par les Granbretons.

- ❑ **Dollian Van Ferthh**
Erudit, Hollandia, Age : 50 ans
Valeurs : Obstiné, Vie de famille, Généreux.

Depuis la destruction de sa cité et de sa famille, Dollian n'a cessé de suivre les armées opposées à l'Empire Ténébreux. Défaite après défaite, il est descendu vers le sud pour enfin aboutir en Kamarg. Dollian est le soigneur de la compagnie des personnages. Van Ferthh est très compétent mais aussi très secret et taciturne.

Compétences : Connaissance de la Biologie 68 %, Connaissance de la Médecine 81 %, Premiers Soins 95 %.

- ❑ **Feren Zlort**
Français, Artisan, Age : 20 ans
Valeurs : Ambitieux, Goût de l'inconnu, Altruiste.

Feren est un jeune égalitaire aux discours enflammés et ennuyeux. Son seul désir est de bouter les Granbretons impérialistes hors de France.

- ❑ **Golon Gourgnan**
Français, Marchand, Age : 32 ans
Valeurs : Rusé, Couard, Cupide.

Golon Gourgnan est originaire d'Aquitior et a fui son pays dénoncé faussement aux Granbretons par un concurrent peu

scrupuleux. Emporté par le flot des événements, Golon s'est retrouvé incorporé dans cette compagnie. Il espère bien en retirer une nouvelle fortune et éviter les mauvais coups. Tous les prétextes lui seront bons pour rester en arrière, loin des Granbretons.

❑ Ceriak

Vieux Royaume, Paysan, Age : 16 ans

Valeurs : Obéissant, Sens moral, Bravoure.

Ce jeune paysan a été choisi par Valdrang comme tambour de la compagnie. Naïf, il croit volontiers tout ce qu'il entend.

Intrigue

Les personnages dirigent ou font partie d'une petite compagnie de miliciens et d'aventuriers, un peu moins de deux cents guerriers. Leur mission est simple, tenir un petit fortin protégeant les approches d'une tour isolée, la 45. La raison d'être du fortin est d'empêcher toute manœuvre d'encerclement et d'isolement de la tour. La tour la plus proche se situe à plus de deux mille mètres. L'endroit est plutôt calme, des marécages situés droit devant ont empêché jusqu'alors tout mouvement d'ampleur de la part des Granbretons. Ceux-ci préfèrent d'autres secteurs du périmètre des tours pour agir.

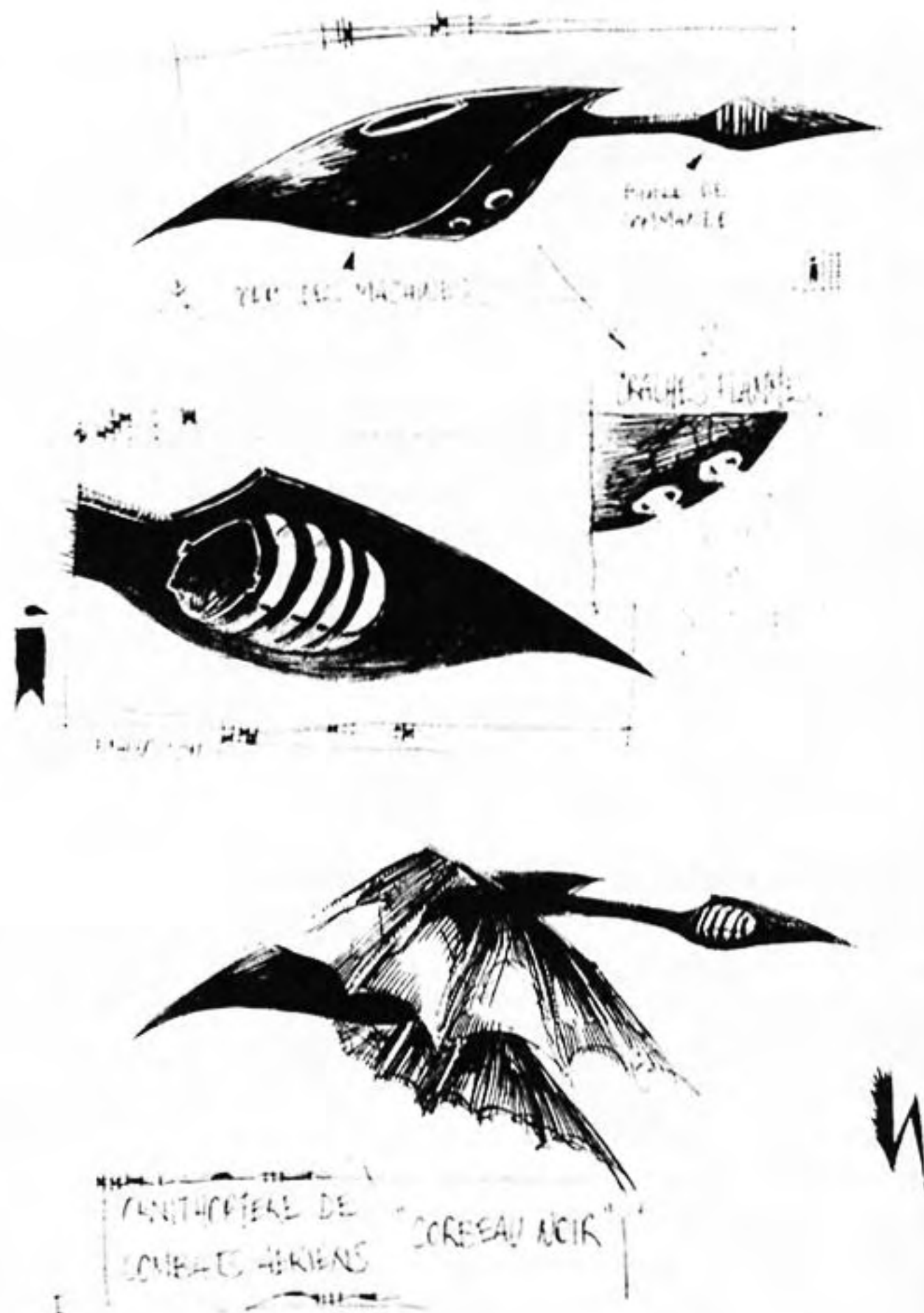
Le fortin consiste en un réseau de tranchées entourées de pieux, de fosses et autres pièges. Des parapets protègent habituellement les tranchées. Une vingtaine de vétérans occupe la tour. Tous les matins des hommes du fortin font y chercher la nourriture pour la journée.

La vie dans le fortin n'est pas très agréable, le fond des tranchées est occupé par de l'eau suintant du sol et la seule distraction du jour se limite à un bombardement réalisé par une dizaine d'ornithoptères. Craignant les défenses de la tour, ces derniers ne s'approchent pas suffisamment pour viser, aussi les fléchettes d'acier qu'ils déversent par centaines n'ont fait jusqu'alors que quelques victimes. Il est simplement conseillé de ne pas s'aventurer trop loin d'un abri. Certains se promènent avec de grandes plaques d'acier ou des pavois, ce qui leur a donné le surnom de tortues.

La présence de l'assiégeant se limite à une fortification de campagne distante d'une lieue. Ce bastion se situe au delà du marais. Aucune arme lourde n'équipe apparemment le fortin d'en face. Les Granbretons se limitent à empêcher toute infiltration ou sortie. A l'occasion, certaines nuits, des patrouilles traversent le marécage pour enlever une sentinelle, placer des pièges ou harceler la garnison du fortin. Les Granbretons faisant face aux personnages sont des araignées, environ un bataillon et quelques meutes de blaireaux. Pour les défenseurs de ce secteur oublié, la bataille de la Kamarg apparaît surtout comme des lueurs éloignées d'incendie, des grondement sourds provenant de l'artillerie et des vols noirs d'ornithoptères sur l'horizon.

La Colonne de Secours

Ce premier scénario commence quelques temps après la première bataille de Kamarg. Les Granbretons ont renoncé à l'offensive de grand style pour une guerre de siège. Les personnages sont envoyés avec la compagnie Valdrang dégager la tour 45. Cette dernière est isolée dans une région marécageuse. L'ayant encerclée et pris ses défenses périphériques, des sapeurs granbretons essayent de placer des charges de démolition.



Du fait de l'armement de la tour, les Granbretons ne peuvent pas rester groupés sous peine de représenter une cible trop vulnérable. Aussi les assiégeants ont-ils formé un cordon composé de petits postes. Chaque poste compte au maximum une dizaine de Rats. Qui plus est les hommes d'un même groupe occupent une surface plutôt élevée. Le moral des Granbretons n'est pas très bon. Depuis plus d'une semaine ils pataugent dans le marais, dormant dans la fange et recevant de temps à autre des tirs de la tour. Les assiégeants possèdent par contre une position solide à l'entrée du marais, hors de portée de la tour. Il s'agit d'un petit îlot fortifié et camouflé par les Granbretons. Ses palissades abritent une centaine de Sangliers.

❑ Les Eclaireurs

Valdrang demandera des volontaires pour effectuer une reconnaissance sur l'axe d'attaque. La compagnie vient de se former et Valdrang recherche des lieutenants. Aussi si les aventuriers se montrent compétents et dynamiques, ils recevront ces charges. L'équipage de la tour a fourni bon nombre de renseignements mais ils n'ont pas repéré l'îlot occupé par les Sangliers. La mission des personnages consiste à vérifier les informations données par la tour. Si les personnages ne découvrent pas les Sangliers, l'assaut du lendemain sera une véritable boucherie. Les Sangliers attendront que la colonne de secours dépasse l'îlot pour la prendre à revers tandis que les Rats lui feront face. Par contre une fois découvert, il sera aisé de faire tomber les Sangliers dans leur propre piège. En effet, ils ne sont guère à l'aise dans un terrain marécageux.

Les personnages envoyés en éclaireurs devront partir une fois la nuit tombée. Laissez les choisir leur itinéraire, ils découvriront le camp des Sangliers uniquement s'ils passent la nuit à ramper dans les joncs et la vase. S'ils ne sont guère discrets, ils risquent d'attirer la curiosité des Rats mais surtout celle des Sangliers.

❑ L'Assaut

L'organisation de l'assaut dépend du rapport des éclaireurs. Le gros problème sera de supprimer la bande de Sangliers. Laissez les organiser avec Valdrang, l'embuscade qui doit les détruire. Ceci fait les Rats livreront des combats isolés et seront forcés à la retraite. En effet, leurs petits groupes isolés se feront détruire par la colonne et s'ils essaient de se rassembler, ils se feront pulvériser par les canons de la tour. Qui plus est au même moment une cinquantaine de gardians sortira de la tour et prendra à parti les Blaireaux et les Rats.

Caractéristiques

❑ Blaireau type

Les Blaireaux opposeront une résistance pour la forme avant de s'enfuir. Après tout leur tâche est de démolir la tour et non de se battre. Les personnages pourront trouver du matériel de démolition en grande quantité dans des abris autour de la tour. Il y a en tout 12 charges explosives causant 10D10 points de dégâts à toute structure.

Blaireau type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	15	13	15	13	10	7
Points de Vie : 16						
Armure : 1D10+2						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Hache de Bataille	42 %	1D8+2+1D6	45 %			
Dague	33 %	1D4+2+1D6	31 %			

❑ Rat type

Le moral des Rats assiégeant la tour est très faible. Vivant dans la fange depuis une semaine, régulièrement canonnés, mangeant peu, leur esprit combatif s'est pour le moins émoussé. Dès la première blessure, un Rat cherchera à fuir et la mort d'un chef de meute entraînera la fuite de ses guerriers.

Rat type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	10	15	14	16	4
Points de Vie : 16						
Armure : 1D10+2						
Armes		Attaque	Dégâts	Parade		
Epée Courte		58 %	1D6+1+1D6	59 %		
Arbalète		56 %	3D6+1D4	-		
Bouclier		41 %	1D4+1D6	55 %		
Compétences : Se Cacher 36 %, Embuscade 15 %, Eviter 46 %.						

La plupart des Rats portent dans une besace des charognes de chats ou de lapins. Par mimétisme avec leur esprit tutélaire, ils transpercent ces cadavres avec leurs armes avant un combat. Aussi toute personne blessée par un Rat peut contracter une infection. Les chances que l'arme soit infectée sont égales au POU du Rat. Si c'est le cas, la victime peut résister à la maladie (jet sur la table de résistance, CON/VIR, la VIR est de 3D6). En cas d'échec, la personne tombe malade pendant 2D8 semaines et à moins d'être soignée (maladie grave), elle perd définitivement 1D6+1 points de CON.

❑ Chef de meute rat

Prenez les caractéristiques ci dessus en ajoutant 30 % à toutes les compétences d'armes.

❑ Sanglier type

Les Sangliers sont des guerriers féroces et impétueux. S'il est facile de les faire tomber dans un piège, ils font toujours face jusqu'à la mort.

Sanglier type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	19	14	9	16	13	6
Points de Vie : 21						
Armure : 1D10+2						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Marteau de Guerre	57 %	1D6+3+1D6	53 %			
Bouclier	41 %	1D6+1D6	50 %			
Coup de Tête	42 %	1D8+1D6*	-			
* Ces dégâts exceptionnels sont dus à deux grandes lames d'acier aiguisées comme des couperets et montées comme défenses sur le casque des Sangliers.						

❑ Dorsenn Wildblood

Commandeur sanglier

Dorsenn Wildblood

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	18	15	13	14	13	12
Points de Vie : 21						
Armure : 1D10+2						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Marteau de Guerre	91 %		1D6+3+1D6		89 %	
Bouclier	71 %		1D6+1D6		80 %	
Coup de Tête	70 %		1D8+1D6		-	
Compétences : Connaissance de la Guerre 52 %.						

Wildblood est un jeune commandeur digne de son ordre, féroce, combatif, impétueux. Il est persuadé que les Kamaruais vont tenter de dégager la tour assiégée. Il attend avec impatience l'occasion de se distinguer en écrasant la colonne de secours. Cette espérance lui a permis de maintenir sa centaine de guerriers tapis dans les joncs et la vase depuis une semaine.

La Construction du Fortin

Le jour suivant la libération de la tour, les personnages verront arriver le comte Airain suivi d'un escadron d'aides de camp et de gardes du corps. Valdrang s'entretiendra un court moment avec le comte. Si les aventuriers se sont comportés de façon héroïque, le comte viendra leur adresser quelques compliments et remerciements pour leur bravoure. Dès son départ, Valdrang ordonnera à son compagnie de creuser un fortin autour de la tour, ordre du comte. Leur compagnie a désormais pour mission de défendre les approches de la tour 45. Le reste de la journée se passe à enlever les cadavres des Granbretons et à les jeter dans de grands brasiers allumés plus loin sur la terre sèche. Les morts de la compagnie sont enterrés.

Les jours qui suivront ne resteront pas dans la mémoire des aventuriers. Ils passeront leurs journées à consolider des pa-

rapets et creuser des tranchées. Celles-ci ne devront pas être trop profondes du fait de l'eau du marais. Heureusement pour eux la tour se trouve sur une élévation de terrain. Avec un peu de chance les aventuriers seront envoyés surveiller les Granbretons. Ils pourront alors constater qu'ils ont abandonné toute velléité d'attaque, puisque eux aussi construisent un fortin. Valdrang a prévu les plans du fortin mais il est prêt à y ajouter toute innovation qu'il juge intéressante. Ainsi les personnages peuvent participer à la création de celui-ci.

Plan du Fortin

A) Zone des Pièges

Une vaste zone dégagée sur plus de cent mètres entoure le fortin. Des fosses garnies de pointes ont été creusées, des pieux effilés forment de longues lignes noires. Des clochettes et autres grelots ont été accrochés un peu partout. Ces derniers rendent très difficile toute infiltration nocturne.

B) Couloirs d'Accès

Plusieurs corridors sinueux ont été aménagés à travers la zone des pièges.

C) Postes de Surveillance

Il s'agit de petits abris enfouis où deux personnes peuvent prendre place. Leur rôle est de veiller sur les abords du camp. Des cors leur permettent de donner l'alarme.

D) Premier Cordon de Tranchées

Les tranchées sont peu profondes, à peine un mètre, et prolongées par un parapet constitué de piquets et d'un remblai de terre. Ces tranchées représentent une fortification suffisante. En effet, les marais interdisent toute action de cavalerie. Seule

l'infanterie et encore en ordre brisée peut intervenir. Des créneaux creusés dans le remblai permettent de viser tout attaquant en profitant d'un abri conséquent (-40 % aux compétences des armes de jet).

E) Galeries de Communication

Ces petites galeries relient les deux cercles de tranchées. Elles suivent des contours brisés pour éviter tout tir d'enfilade de la part des Granbretons.

F) Hérissons

Il s'agit de grandes croix en bois percées d'une multitude de lames effilées. Elles sont conçues pour être jetées dans les galeries de communication si le premier cercle de tranchée tombe entre les mains de l'ennemi. Les hérissons interdisent ainsi à l'attaquant d'avancer par les galeries de communication.

G) Dernier Cordon de Tranchées

Ce cercle de tranchées ressemble en tout point au premier.

H) Quartiers d'Habitation

Les quartiers d'habitation sont partiellement enterrés. Ils sont toujours humides et envahis par la vermine. Seul un quart de la compagnie peut dormir dans la tour, profitant ainsi d'un meilleur confort. Une semaine sur quatre, chacun peut ainsi profiter d'un meilleur sommeil.

I) Cuisine

La cuisine de la garnison est elle aussi à demi enterrée. Les vivres sont acheminés via la tour ou le marais.

J) Dépôts

Ces abris contiennent le matériel indispensable à la garnison, outils, armements...

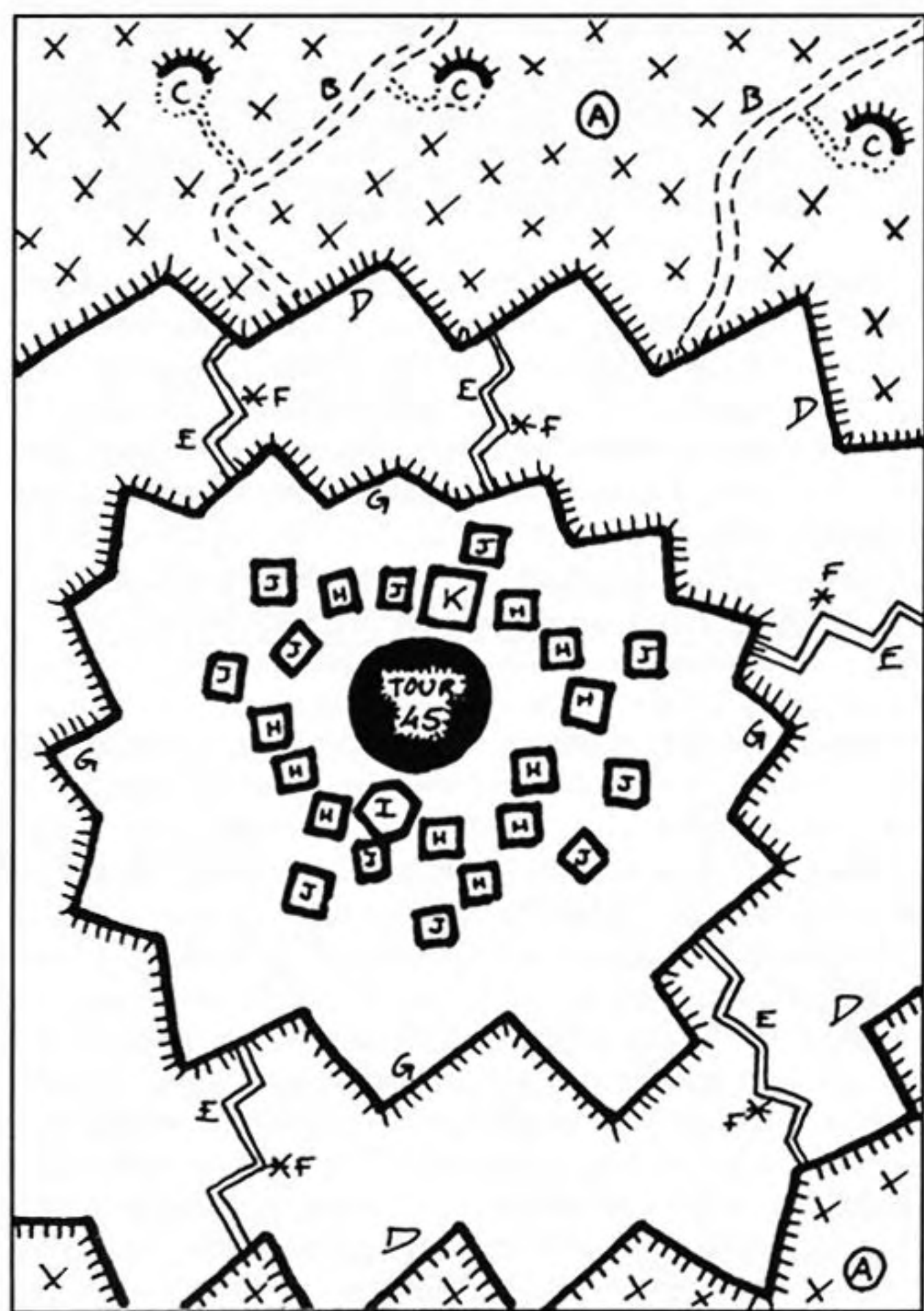
K) Commandement

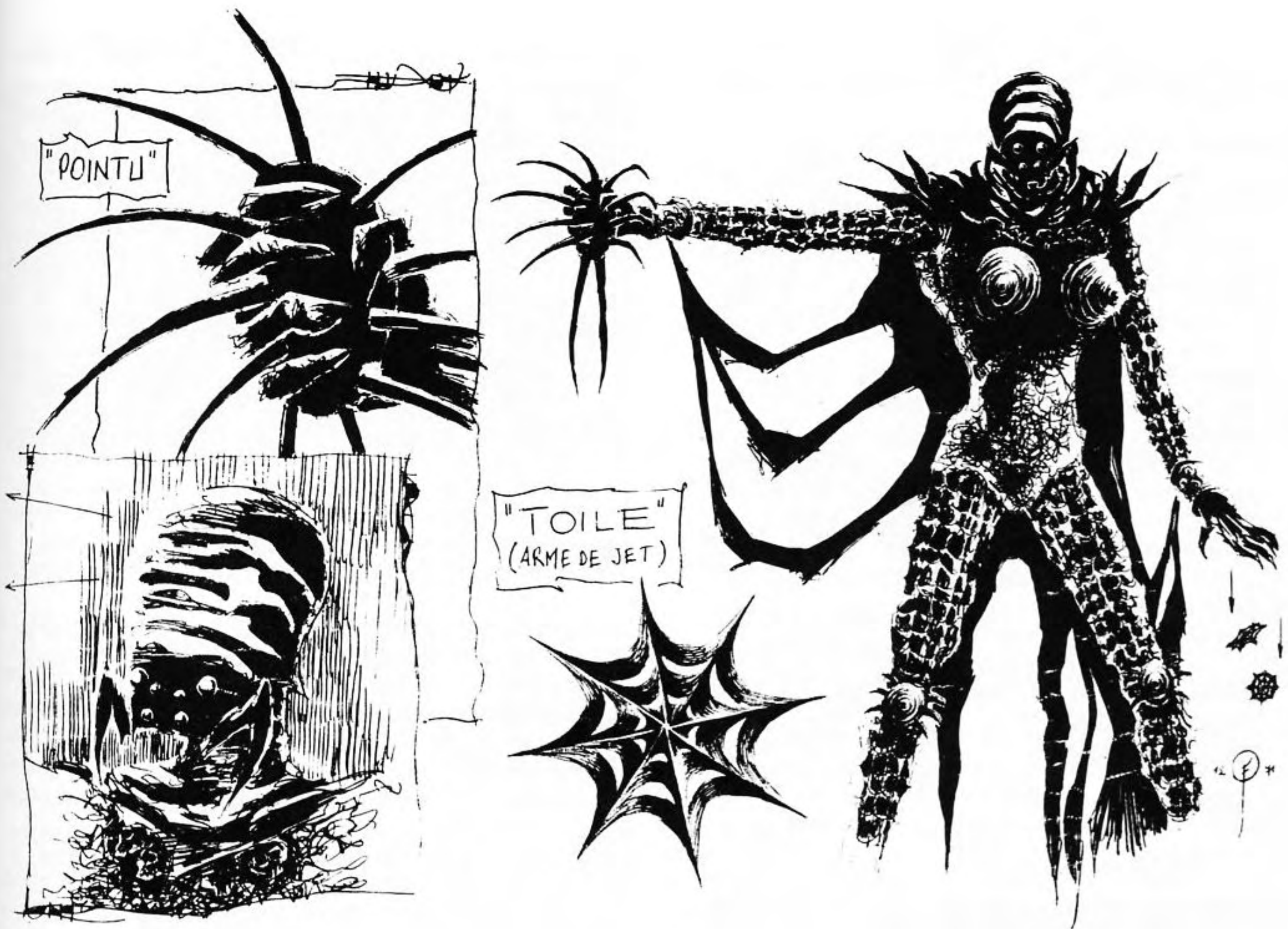
Cet abri est le logis permanent de Valdrang. Plusieurs messagers sont à sa disposition de jour comme de nuit.

Embuscade dans le Marais

La nuit dernière des Araignées ont capturé vivant une sentinelle. Ce matin, les défenseurs du fortin ont pu le voir crucifié et dépecé comme un cochon à l'abattoir. Connaissant les moeurs anthropophages des araignées, il n'est pas difficile de comprendre pourquoi. Si les personnages n'en prennent pas l'initiative eux mêmes, le capitaine du fortin ordonnera la formation d'une patrouille de vingt volontaires. Sa mission est de tendre une embuscade aux Araignées dans le marais. Il y a fort à parier qu'elles recommenceront cette nuit. Laissez les personnages mettre au point leur embuscade. Ils connaissent les deux seuls chemins permettant de traverser le marais et utilisés par les Araignées.

Le chemin choisi par les personnages sera le bon. Vers trois heures du matin, ils entendront quelques bruits étouffés et distingueront des silhouettes furtives (jets de Voir, Ecouter). Il s'agit de deux Araignées envoyées en éclaireurs. Le reste de la troupe suit vingt mètres derrière, à savoir six autres araignées. Attention les deux éclaireurs sont aux aguets et ils peuvent très bien détecter l'embuscade. Dans ce cas, les Araignées se retireront vers l'arrière. L'une d'elles partira immédiatement chercher du renfort tandis que les autres essayeront de fuir lentement pour attirer les Kamarguais le plus près





de leur camp. Si les personnages ont bien organisé leur embuscade, ils devraient les éliminer assez "facilement". Les Araignées combattront féroce-ment. Elles ne chercheront la fuite dans le marais que si l'issue devient désespérée. Dès le début du combat, l'une d'elles sonnera du cor pour demander de l'aide. Vingt minutes plus tard une cinquantaine d'araignées particulièrement désireuses de venger la mort de leurs soeurs arriveront sur les lieux de l'embuscade. Si des personnages sont demeurés sur place, ils ont intérêt à fuir très vite. Les araignées arrêteront la poursuite uniquement sous le feu des canons de la tour.

Caractéristiques

□ Araignée Eclaireur

Les deux araignées envoyées en éclaireurs sont des vétérans et ne se feront pas prendre à des pièges grossiers.

Araignée Eclaireur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	16	17	13	15	9
Points de Vie : 17						
Armure : 1D6						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Toile	78 %		1D6+1D4		-	
Pointu	63 %		1D8+1D6		60 %	
Coup de Pied	46 %		1D6+1D6		-	
Compétences : Ecouter 47 %, Voir 59 %, Eviter 52 %, Se Cacher 56 %, Mouvement Silencieux 62 %.						

□ Shirless, chef de meute

Shirless ressemble par sa stature à une géante bulgare. Nommée récemment chef de meute, elle compte bien être à la hauteur de sa nouvelle responsabilité. Shirless porte un grand cor en argent ouvragé, souvenir d'un baron germain à la chair un peu ferme mais succulente.

Shirless, chef de meute

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
23	13	18	17	16	16	5
Points de Vie : 19				Armure : 1D6		
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Epée Longue		87 %		1D10+1+2D6		80 %
Pointu		76 %		1D8+1D6		72 %
Toile		78 %		1D6+1D4		-
Compétences : Eloquence 65 %, Eviter 17 %.						

□ Les cinq autres Araignées

Les cinq autres Araignées

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	15	15	14	17	8
Points de Vie : 16						
Armure : 1D6						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Sabre	60 %		1D6+2+1D6		60 %	
Pointu	45 %		1D8+1D6		41 %	
Toile	40 %		1D6+1D4		-	

Le Monstre du Marais

Lassées des escarmouches nocturnes dans le marais, les Araignées ont obtenu des Serpents un véritable monstre amphibien. Quelques jours plus tôt la créature est arrivée dans un grand chariot au fortin des Araignées. La nuit suivante, les Araignées l'ont lâché dans le marais. Depuis cette nuit, plusieurs hommes ont disparu de jour comme de nuit dans le marais. La panique commence à gagner la garnison. On demande des volontaires pour éclaircir ce mystère.

Le monstre ressemble à une boule de tentacules. Chacun d'entre eux est terminé par une bouche semblable à celle d'une lamproie. Les Araignées possèdent des sifflets infrason qui font fuir le mutant. Aussi peuvent elles s'aventurer sans crainte dans le marais. La créature est totalement aveugle. Par contre son ouïe est exceptionnelle. Si les aventuriers découvrent ce détail, ils ont alors le moyen de la rendre "aveugle". Dans ce cas, toute attaque lui est interdite et elle cherchera à fuir.

Les observateurs peuvent aussi remarquer la présence pour le moins inhabituel d'un Serpent dans le camp des Araignées. Grâce aux longues vues de la tour, les personnages peuvent apprendre où se trouvent ses quartiers. Ils peuvent toujours tenter de s'introduire dans le fortin adverse et l'enlever (voir Dans la Toile de l'Araignée).

Caractéristiques

❑ Le Monstre du Marais

Le Monstre du Marais						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	
19	20	24	4	6	16	
Points de Vie : 32			Armure : 0			
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Tentacule (x4)		46 %		2D6		-
Compétences : Nager 85 %, Entendre 100 %, Embuscade 68 %.						

❑ Fyser Lankdys Scientifique Français

Fyser Lankdys, commandeur de l'ordre du Serpent, a été envoyé sur le front de Kamarg afin de veiller à la mise en place

Fyser Lankdys						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	10	16	22	15	13	12
Points de Vie : 14				Armure : 0		
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Pistolet		42 %		*		-

Compétences : Connaissance de la Biologie 86 %, Connaissance de la Chimie 69 %.

* Le pistolet porté par Fyser est de sa propre création. Il ressemble à une boule d'aiguilles montée sur une courte poignée et jointe à une plaque métallique. Lorsque l'on appuit sur la détente, le pistolet crache une nuée de fléchettes en direction de tout mouvement rapide. La plaque d'acier évite au porteur d'être criblé par son propre pistolet.

A chaque utilisation, l'arme a 5 % cumulatif d'exploser, causant alors 4D6 points de dégâts dans l'aire d'effet.

Rayon d'Effet : 20 m. **Dégâts :** 2D8. **Utilisation :** 6 rounds

du plan Tentacule. Fyser Lankdys est un scientifique capable mais il apprécie peu la proximité de la bataille. D'un naturel introverti et réservé, il préfère disséquer ses patients en écoutant son esclave lui jouer son air favori au violon. Si les aventuriers le capturent, il sera totalement terrorisé et prêt à collaborer. Tout plutôt que mourir.

Le plan Tentacule consiste à envoyer des centaines de mutants similaires dans les marais de Kamarg.

La Relève

Le bataillon d'Araignées en face des personnages est relevé un jour par un bataillon de Faucons. En quelques heures, les centaines d'Araignées quittent le fort et disparaissent derrière une crête. Les guetteurs pourront constater que plus d'un millier de Faucons occupent désormais le camp d'en face.

Les compagnons des personnages éprouveront quelque satisfaction à voir partir les Araignées.

Malheureusement pour les Faucons, leur commandeur ne rêve que de gloire et a décidé de prendre la tour. Son connétable lui a promis des renforts s'il arrivait à s'emparer du fortin. L'attaque aura lieu à l'aube. Les personnages seront réveillés par la cloche d'alarme. A travers les brumes matinales, ils pourront découvrir des rangs serrés avançant péniblement dans le marais. Bizarrement, les canons de la tour ne tirent pas. Mètre après mètre les Faucons se rapprochent du fortin. Devant le millier d'hommes marchant aux coudes à coudes parade le commandeur suivi de l'enseigne du bataillon. Alors que les mercenaires ne sont plus qu'à cent mètres, les canons de la tour se déchaînent et labourent leurs rangs. Sous les encouragements de leur commandeur, les Faucons avancent et arrivent à la première tranchée. Des mille guerriers, il n'en reste plus que cent hésitants et hébétés. Plusieurs centaines s'enfuient dans le marais tandis que les autres gisent gelés.

Le combat contre les Faucons dispersés ressemble à une boucherie. Du fait de la panique et des pertes, divisez leurs compétences par deux. Seul le commandeur Faucon se battra normalement. Du fait du désordre, les personnages peuvent attaquer à plusieurs un Faucon. Après quelques rounds de combat, les survivants s'enfuieront ou se rendront. Si les personnages entraînent leurs compagnons, ils peuvent poursuivre les fuyards et prendre le camp des Granbretons. Les Faucons complètement démoralisés n'opposeront aucune résistance. Seule une meute de Blaireaux tentera vainement de résister avant de s'enfuir elle aussi. Le pillage du campement est à votre discrétion.

La conséquence de cet assaut est la transformation du marais en charnier attirant les corbeaux et autres charognards. Dès le lendemain, les Araignées reviendront.

Caractéristiques

Faucon						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	12	13	12	13	13
Points de Vie : 14						
Armure : 1D8-1						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Epée Longue		43 %		1D10+1+1D6		40 %
Lance		52 %		1D6+1+1D6		53 %
Masse		32 %		1D8		31 %

Commandeur Faucon

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 16 **INT** 15 **POU** 13 **DEX** 14 **CHA** 15

Points de Vie : 17

Armure : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau 2 M.	83 %	1D10+2	84 %
Epée Large	75 %	1D8+1+1D6	76 %
Dague	67 %	1D4+2+1D6	64 %

Compétences : Equitation 82 %, Eloquence 53 %, Connaissance de la Guerre 26 %.

Le Duel

Quelques temps après la cinglante défaite des Faucons, les Araignées ont décidé de laver l'honneur bafoué de l'Empire. Plutôt que de courir à une mort certaine comme les Faucons, leur commandeur a recherché une championne afin de jeter un défi aux rebelles : un duel au milieu des lignes sur une petite île dans le marais. Un matin, une Araignée porteuse d'un drapeau blanc s'approche à portée de voix du fortin et lance le défi :

"La légion des Araignées défie les rebelles. Demain à midi, notre championne attendra sur l'île des pins votre représentant pour un combat singulier. La lutte sera à mort. Par l'empereur, nous jurons que ce combat sera loyal et sans trahison ou piège d'aucune sorte. J'attends votre réponse."

La proposition des Araignées est réellement honnête et loyale. Une seule guerrière sera présente sur l'île des pins au beau milieu des marais. Une centaine de mètres en arrière se tient une dizaine d'Araignées. Elles sont là uniquement pour contrer une trahison des rebelles. Si le combat est loyal, même en cas de défaite de leur championne, elles n'interviendront pas.

❑ La Championne

La Championne

FOR 17 **CON** 12 **TAI** 13 **INT** 16 **POU** 15 **DEX** 18 **CHA** 11

Points de Vie : 13

Armure : 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pointu	97 %	1D8+1D6	92 %
Sabre	93 %	1D6+2+1D6	94 %
Toile	75 %	1D6 +1D4	-

Compétences : Eviter 74 %, Nager 57 %, Culbuter 48 %. L'Araignée porte un pointu, deux sabres et deux toiles dissimulées sous ses vêtements.

La championne choisie pour le duel est sans conteste la meilleure combattante du bataillon mais aussi la plus brave. Même grièvement blessée, elle n'abandonnera pas la lutte. Si le champion des rebelles l'emporte le moral des Araignées s'en ressentira. Dans tout autre affrontement, diminuez leurs compétences de 10 %.

Infiltration

Diverses raisons peuvent amener les personnages à s'infiltrer dans le camp des Araignées.

- A la suite d'un combat, des rebelles ont été capturés par les Araignées. Tous les défenseurs du fortin réclament un raid cette nuit afin de les délivrer du sort qui les attend. Il suffit de constituer un groupe pour libérer les prisonniers. Dès que le soleil se couche les premiers sifflements stridents des flûtes des araignées se font entendre.

- Les guetteurs ont découvert la présence dans le camp des Araignées de plusieurs connétables granbretons. Apparemment une partie du haut état major impérial rend visite à la garnison d'Araignées. Un raid permettrait d'éliminer un grand nombre de connétables.

- Les Araignées ont reçu dans leur camp un gigantesque canon feu. Des sapeurs ont commencé à le mettre en batterie. Un raid permettrait de le détruire avant sa mise en opération.

❑ Traverser le Marais

La première partie sous le contrôle des rebelles ne pose pas de problèmes aux aventuriers. Par contre, ils doivent surmonter plusieurs difficultés lors de la partie suivante. Tout d'abord, plusieurs Araignées sont placées comme sentinelles. Les personnages doivent les éviter ou les éliminer. S'il s'agit du premier raid lancé par les rebelles, les sentinelles seront peu nombreuses et peu vigilantes. Si une Araignée les aperçoit et donne l'alerte, il y a 50 % de chance par round que le camp perçoit l'appel. L'autre difficulté consiste à progresser dans ce marais inconnu et de nuit. Si les personnages disposent d'un système de vision de nuit, cela leur sera d'un grand secours. Ils peuvent aussi durant la journée observer le marais afin de déterminer une voie de progression et des repères.

❑ Traverser le Fossé et la Muraille

Le camp des Araignées a la forme d'un carré. Des levées de terre surmontées de palissades forment la muraille. Un fossé défendu par des pieux double cette muraille. Quelques sentinelles seulement parcourent le chemin de ronde. Tous les trente mètres des lanternes sont accrochées à la palissade. En observant le va et vient des gardes, il est possible de trouver le bon moment pour franchir le fossé et la palissade. Cependant ce laps de temps est très court. Aussi les aventuriers devront tester leur DEX pour passer cet obstacle sans se faire repérer. La difficulté du jet est proportionnelle au degré d'alerte du camp. Si l'alerte est donnée par l'une des gardes de la palissade, il y a 90 % de chance par round qu'elle soit entendue.

❑ Se Déplacer dans le Camp

L'intérieur du camp est plutôt spectaculaire. Les tentes ressemblent à de grandes toiles d'araignées luisantes sous la lueur de la lune. Des filins et de grands draps gluants compartimentent le camp. Nul ne sait si ces filets ont une raison d'être autre qu'esthétique. En tout cas, toute personne qui s'y frotte risque d'y rester collée (VIR 10). Les filins qui maintiennent les tentes tissent également une toile traîtresse. En effet, chaque filin est relié dans la tente à des clochettes. Le moindre tintement de celles-ci réveille aussitôt les dormeuses. Le camp ressemble ainsi à une véritable toile d'araignée habitée par des centaines de ces monstres cannibales.

❑ Trouver l'Objectif

- Les connétables se situent dans la tente du commandeur du bataillon. Cette tente, la plus grande, occupe le centre du

camp. Une réception s'y tient jusqu'à une heure avancée de la nuit. Plusieurs gardes de différents ordres montent la garde tout autour de la tente. Si les personnages veulent enlever des connétables, ils doivent disposer de moyens permettant de semer un désordre complet dans le camp sinon les combats réveilleront toute la garnison. Eliminer les personnes participant à cette petite fête est plus aisé s'ils disposent de quelque machine infernale. Il suffit alors de la placer à proximité de la tente et de décamper très, très vite.



- Les prisonniers sont détenus dans une étrange armature métallique affectant la forme d'un oeuf haut de vingt mètres visible depuis la tour 45. Des filets gluants (VIR 13) recouvrent l'ossature dans sa totalité. Seul un passage permet d'y entrer. Devant l'oeuf de grandes croix sont dressées afin de mettre à mort les prisonniers. Une table auprès de chaque croix possède tout un attirail de couperets, pinces, scies, crochets et autres accessoires de boucher. Les prisonniers se trouvent dans des cocons composés de cette même toile et accrochés par des filins au sommet de l'oeuf. Les décrocher demande de couper ces filins puis de défaire les cocons.
- Le canon se trouve à l'extérieur du camp. Des Taupes y travaillent même la nuit pour construire un parapet et des soutes à munition. En plus d'une vingtaine de Taupes, une dizaine d'Araignées surveille les environs. La meilleure solution consiste à repérer le stock de munitions du canon feu et de le faire sauter. L'explosion sera terrible et soufflera même une partie du camp tuant par la même plus d'une centaine d'Araignées. Inutile de préciser que ces farouches guerrières surveillent particulièrement ce cadeau empoisonné.

❑ **Fuir**

La fuite dépend surtout de la réussite de la mission et de la discrétion des personnages. Si la discrétion a été totale, ils

pourront revenir sans problème. Dans le cas contraire, les Araignées organisent une chasse à l'homme... Les aventuriers devront alors battre tout leur record de vitesse pour ne pas finir sur une croix.

La Grande Attaque

Date : 17 Mai

Ce dernier scénario a lieu lors de la chute des tours de la Kamarg. Les Granbretons ont mis au point un plan afin de prendre la tour 45. Plusieurs nuits durant, des chariots ont discrètement déposé dans le camp des Araignées quantité de grandes caisses. Celles-ci contiennent des mutants, en tout plus de deux cents. Ces mutants ressemblent à de gros batraciens dotés d'une gueule armée de crocs aussi longs que des épées. Dressés par les Granbretons, ces mutants sont libérés au cours de la nuit précédant la grande attaque. A l'aube, les mutants concentrés sur la rive du marais sortent et attaquent le fortin des rebelles. L'effet de surprise est total, les mutants se déversent dans le camp. Pendant ce temps les Araignées commencent à traverser le marais alors que des ornithoptères attaquent la tour.

La panique dans le camp est complète et nul ne pourra rallier les défenseurs. Attaqués par les sauriens, ces derniers s'enfuient dans tous les sens. L'arrivée des Araignées provoquera la déroute des derniers défenseurs. Les personnages ont alors intérêt à décamper très vite. Ils peuvent s'enfuir en arrière ou se réfugier dans la tour.

Le sort de la tour 45 est réglé. Privés de défenseurs extérieurs, rien ne peut empêcher les Granbretons de s'approcher en petits groupes afin de poser des charges de démolition sur la tour. Qui plus est aucun renfort n'est disponible, pas un flamant, pas un escadron de gardians. Au même moment, les Granbretons se jettent à l'assaut de toutes les autres tours. Chacun doit se débrouiller avec ses seules forces. Le commandant de la tour ordonnera son évacuation après quelques heures. Les défenseurs auront beau effectuer des sorties ou tirer sur les Granbretons, ces derniers arriveront toujours plus nombreux. Les aventuriers ont le choix de fuir par les souterrains ou de s'ouvrir un passage l'arme à la main. Cette dernière solution est pour le moins risquée étant donné les centaines d'Araignées qui entourent le fortin.

Après la fuite, les aventuriers doivent rejoindre Aigues Mortes où s'est réfugiée toute la population de la Kamarg.

Caractéristiques

Les Mutants						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	19	7	13	10	3
Points de Vie : 22						
Blessure Majeure : 11						
Armure : 1D6 points de peau.						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Gueule	30 %		1D10+1D6		- %	
Griffe	30 %		1D6+1D6D		- %	
Mutations :			Adaptabilité			
			Régénération (1/round)			
			Camouflage			

Table des Butins

Utilisez cette table afin de déterminer les biens des Granbretons vaincus par les aventuriers. Déterminez leurs possessions avant le combat. En effet, certains objets peuvent s'avérer utiles donc utilisables lors d'un affrontement.

Tirez une fois pour un guerrier, deux pour un chef de meute, trois pour un commandeur, cinq pour un connétable.

La Fin de la Kamarg

Date : 18 Mai

Personnage Rencontré

Le Guerrier d'Or et de Jais
Voir livret du maître p 18

Participants

Tous les personnages présents en Kamarg se retrouvent à Aigues Mortes où la population s'est réfugiée. Dos au mur, il ne leur reste plus qu'à vendre chèrement leurs vies.

Intrigue

La veille, les tours de la kamarg ont été enlevées. Aussi le comte a ordonné à la population de venir se réfugier dans l'enceinte d'Aigues Mortes. Désespérés, les défenseurs de la Kamarg attendent leur dernière heure. Toute la journée, les légions granbretonnes assaillent l'antique muraille. Péniblement les défenseurs les repoussent.

A la nuit tombée, le Guerrier d'Or et de Jais apparaît dans le château Airain où il remet à Hawkmoon la machine du peuple des ombres. Alors que l'armée granbretonne se prépare à lancer l'ultime assaut, Aigues Mortes disparaît avec tous ses habitants, envoyée par la machine dans une autre dimension..

Table des Butins

D100	Butin	D100	Butin
01-02	Une armure de qualité (+1D6 à la protection).	51-52	Une bague avec une émeraude (valeur 1D10x1 000 A)
03-04	3D100 A dans une bourse.	53-54	Un vieux pistolet à moitié rouillé datant du Tragique Millénaire, sans cartouche.
05-06	Une monture extraordinaire. Tirez deux fois chaque caractéristique et conservez le meilleur résultat.	55-56	1D6 lingots d'or, valeur d'un lingot : 1 000 A.
07-08	Rien	57-58	Rien
09-10	Les gemmes du casque possèdent une valeur d'1D6x100 A.	59-60	Les gemmes du casque ont une valeur de 1D4x1 000 A.
11-12	Une Lamecarlate (voir l'Ile Brisée p 20)	61-62	Des épices de la lointaine Afrika (valeur : 1D20x100 A)
13-14	Une arme de qualité (+1D6 aux dégâts).	63-64	Un bouclier tueur (voir l'Ile Brisée p 21)
15-16	Un symbole en or du Sincère Repentir (1D3x1 000 A).	65-66	Une bourse contenant 3D10 A.
17-18	L'armure du Granbreton est recouvert de feuilles d'or (valeur 1D6x300 A)	67-68	Rien
19-20	Le Granbreton possède un cheval de guerre recouvert d'un caparaçon (1D8-1).	69-70	Un bracelet d'or et d'argent (valeur : 1D8x100 A)
21-22	Une toile caméléon (voir l'Ile Brisée p 26)	71-72	Une statuette du Tragique Millénaire (valeur : 1D6x500 A)
23-24	Rien	73-74	Une vibr lame (voir l'Ile Brisée p 22)
25-26	Les titres de propriété d'un château en Picardia (valeur : 1D100x1 000 A)	75-76	Rien
27-28	Le Granbreton porte une cape faite d'une peau d'ours polaire (valeur : 1D3x1 000 A)	77-78	Un plan d'une création technologique.
29-30	L'épée du Granbreton est celle de l'héroïque chevalier Butkin	79-80	Les gemmes du casque ont une valeur de 1D8x500 A.
31-32	Des gemmes incrustées dans l'armure pour une valeur de 1D4x1 000 A.	81-82	Lunettes de nuit (voir l'Ile Brisée p 25)
33-34	Rien	83-84	Rien
35-36	Le Granbreton possède un étrange vestige du Tragique Millénaire. Bénéfique ou maléfique ?	85-86	Une Mécarure (voir l'Ile Brisée p 21)
37-38	Un collier de perles (valeur 1D6x500 A)	87-88	Une lettre d'introduction au porteur destinée à un prince de Moscovie.
39-40	Un arc magnétique (voir l'Ile Brisée p 24)	89-90	Les gemmes du casque ont une valeur de 1D10x1 000 A.
41-42	Une bourse contenant 6xD100 A.	91-92	Un cheval des vents (voir l'Ile Brisée p 25)
43-44	Un tonnelet de vin de Germanie !	93-94	Une longue vue (voir l'Ile Brisée p 22)
45-46	Rien	95-96	Rien
47-48	Un sceptre royal en argent incrusté de diamants (valeur : 1D10x2 000 A)	97-98	Une bague portant le sceau d'un duc d'un quelconque pays d'Europe.
49-50	Un arc acier (voir l'Ile Brisée p 21)	99-00	Un vieux gobelet en or datant du Tragique Millénaire. Malheureusement celui-ci est radioactif, perte de 1 point de CON par semaine.

Evénements

Durant toute une journée, les aventuriers doivent défendre une partie de l'enceinte d'Aigues Mortes. Vague après vague, les Granbretons déferlent, grimpant comme des rats sur des milliers d'échelles ou bondissant des tours de siège. Des béliers mécaniques aux gueules bestiales cognent sans cesse la muraille alors que des machines de guerre envoient dans la ville même des tonnes de poix enflammée.

Ce combat doit être le plus violent et le plus désespéré que les personnages aient jamais livré. Tant qu'ils occupent la muraille, ils bénéficient dans le combat de l'avantage donné par la hauteur et de la protection des créneaux (-50 % à toutes les armes de jet des Granbretons). Par contre, si les attaquants prennent pied sur le chemin de ronde, il sera alors difficile de les rejeter. Choisissez dans ce livret les caractéristiques des Granbretons participant à l'assaut. Tous les ordres se sont réunis pour donner le coup de grâce à la Kamarg et en retirer quelques dépouilles.

Ce ne sera qu'à la nuit tombée que l'assaillant relâchera sa prise sur l'infortunée cité. Au petit matin, alors que la dernière heure semble venue, le paysage alentour deviendra flou et nimbé d'écarlate avant de céder la place à une contrée souriante et merveilleuse, la Kamarg d'avant la guerre. La ville et le château ont changé de dimension.

La Cité Condamnée

Date : Mars 5299
Durée : un mois et demi

Participants

Les personnages sont invités par le comte Airain à résoudre diverses énigmes. Leur comportement passé les a distingués pour cette mission.

Personnages Rencontrés

Hasdahr entité gardienne

Hasdahr

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
27	35	32	18	16	14	15

Points de Vie : 55
Blessure Majeure : 28
Armure : 12

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée	92 %	2D8+2+3D6	96 %
Poing	94 %	1D8+1+3D6	- %

Notes : Les dégâts causés par l'épée d'Hasdahr contre des Eldyass sont multipliés par quatre. Aucun Eldyass ne peut s'emparer de cette lame. De plus, elle est incassable et modifie sa taille suivant son porteur pour devenir une épée à deux mains. Hasdahr régénère deux points de vie par round tant qu'il est en vie.

Hasdahr apparaît comme un géant couvert d'une armure scintillante et armé d'une épée de plus de quatre mètres. Lorsqu'il enlève son heaume, il montre un visage harmonieux orné d'une courte barbe noire.

La mission d'Hasdahr consiste à empêcher le vol et la destruction de la machine retenant les Eldyass prisonniers dans ce monde. Hasdahr ne fait qu'un avec la tour où repose la machine. La tour est totalement close. Nul ne peut y entrer tant que Hasdahr n'est pas tué.

La mission d'Hasdahr se terminera une fois le dernier Eldyass mort. A ce moment la tour disparaîtra et le gardien pourra casser la machine. Il sera dès lors libéré de sa tâche.

Les trois Eldyass

Jeziad

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	6	14	18	6	16	16

Points de Vie : 8
Blessure Majeure : 4
Armure : 1D3

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	35 %	1D4+2	32 %
Arc	58 %	1D8+1	- %

Compétences : Mouvement Silencieux 58 %, Se Cacher 54 %, Embuscade 65 %.

Démaliess

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	9	16	15	7	18	17

Points de Vie : 13
Blessure Majeure : 7
Armure : 1D3

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	42 %	1D4+2+1D6	40 %
Arc	59 %	1D8+1+1D4	- %

Compétences : Mouvement Silencieux 61 %, Se Cacher 58 %, Embuscade 67 %.

Vizibor

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
5	6	13	17	5	15	16

Points de Vie : 7
Blessure Majeure : 4
Armure : 1D3

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	32 %	1D4+2	34 %
Arc	40 %	1D8+1	- %

Compétences : Mouvement Silencieux 47 %, Se Cacher 51 %, Embuscade 46 %.

Intrigue

Le monde où s'est réfugiée la Kamarg grâce à la machine du peuple des ombres ne ressemble pas à un plan d'existence classique. Il ne compte aucun habitant, espèces animales ou végétales, relief, soleil, étoiles. Naturellement, ce monde ressemble à un désert gris plongé dans une pénombre permanente. Cependant ce plan possède un singulier pouvoir, celui de se modeler sur tout corps étranger. Ainsi lorsque Aigues Mortes et le château Airain sont apparus sur ce monde, tout le désert alentour s'est immédiatement transformé en Kamarg. Des marais sont apparus peuplés de taureaux, de chevaux cornus et de flamants géants. Tout ceci est bien réel et non illusoire. Seule une impression diffuse d'étrangeté émane de ce spectacle. Au bout de quel-

ques jours, les habitants de la cité ne verront plus aucune différence. A tous, il semblera de vivre dans une Kamarg qui n'a jamais été aussi belle.

En effet, la "fausse" Kamarg qui entoure la cité et le château est bien supérieure à l'originale. En effet la réplique s'effectue d'après les souvenirs et les désirs des êtres intelligents. Conformément à l'espoir des Kamarguais, le monde a restitué une Kamarg sans défaut, du moins dans une certaine mesure. Le monde gris ne se contente pas en effet de donner entière satisfaction aux nouveaux arrivants. Au delà d'une Kamarg paisible et souriante, le plan a aussi enfanté les craintes et les cauchemars des habitants. Heureusement pour les Kamarguais, il ne peut y avoir d'interférence entre les deux Kamarg, celle paisible et l'autre cauchemardesque. Ceci signifie que les créations des deux mondes ne peuvent passer de l'un à l'autre. Ainsi les flamants ne peuvent entrer dans le cercle extérieur comme les monstres ne peuvent en sortir et entrer dans la Kamarg idéale. Seuls les étrangers, comme les aventuriers, peuvent voyager entre ces zones et passer de l'une à l'autre. D'ailleurs, cette faculté est à l'origine même de la mission des personnages. En effet, plusieurs audacieux sont partis explorer le nouveau domaine. Tous ont franchi la frontière entre la Kamarg idéale et la Kamarg monstrueuse. Tous y ont péri. Ce fait demeure bien sûr inconnu des Kamarguais. Le guerrier d'Or et de Jais avait pourtant recommandé à Hawkmoon de ne pas s'aventurer à plus d'une dizaine de jours de marche d'Aigues Mortes. Malheureusement, celui-ci accompagné de d'Averc est parti pour d'autres mondes.

L'aventure suivante ne consiste pas seulement à visiter ces deux Kamarg. Un autre pays est également présent sur ce monde. A la différence de la Kamarg, ses habitants ne s'y sont pas réfugiés mais y sont bannis. Il s'agit d'une cité peuplée d'êtres maléfiques, les Eldyass. Ces derniers ont été expédiés avec leur ville dans ce monde par le champion éternel de leur propre plan. Une machine comparable à celle donnée par le peuple des ombres les a emmenés ici et les y maintient. La machine se situe dans un sanctuaire au coeur de la cité défendue par un redoutable gardien. Tous les Eldyass qui ont tenté de vaincre le gardien de détruire la machine ont été tués. Leurs plus grands héros vaincus, les Eldyass ont renoncé à tout espoir de fuite depuis des siècles. Devant se nourrir de l'essence vitale d'êtres vivants, les Eldyass ont rapidement tué leurs esclaves et leurs animaux familiers. Puis ils ont commencé à s'entredévorer. Il ne subsiste des centaines de milliers d'habitants de la cité que quelques dizaines d'individus divisés en bandes rivales se chassant mutuellement.

L'arrivée des personnages bouleverse la situation des Eldyass. Après un premier contact violent, les derniers Eldyass tentent de se rapprocher des aventuriers. Plutôt que de dévorer ces étrangers, ils espèrent les convaincre de lutter contre le gardien. Ainsi obtiendraient-ils la liberté. Evidemment si les personnages se laissent bernier et accomplissent les souhaits des Eldyass, ils encourent alors de sérieux problèmes. Les Eldyass une fois la machine entre leurs mains, n'attendent pas que les aventuriers quittent leur cité. Ils la brisent immédiatement emmenant avec eux les aventuriers dans leur monde d'origine, où ils comptent bien leur régler leur compte.

Le plus grave serait que les personnages se laissent convaincre d'amener les Eldyass survivant en Kamarg. Rapidement leurs pouvoirs deviendraient irrésistibles avec toute

l'énergie à leur disposition dans ce pays. La meilleure solution consiste à pactiser avec le gardien et à attirer les Eldyass dans le sanctuaire afin qu'il les détruise. Si les aventuriers se contentent de fuir, les Eldyass les pisteront et quelque uns au moins entrèrent en Kamarg...

Evénements

Le départ : l'inquiétude se répand parmi les Kamarguais. Plusieurs groupes partis explorer les confins de cette nouvelle terre ne sont pas revenus. Aussi le comte Airain convoque-t-il les personnages afin de tirer au clair ces disparitions mystérieuses. Des chevaux cornus et même des flamants sont à leur disposition.

La traversée de la Kamarg sera des plus paisible. Jusqu'à trois jours de marche d'Aigues Mortes, de petites communautés se sont installées. Visiblement, elles prospèrent dans tous les sens du terme. Les habitants de ces petits villages ne se plaignent aucunement, tout au contraire. Chacun est maintenant satisfait de ce nouveau monde. Quelques uns ont vu les groupes disparus partir, mais ils n'ont aucun renseignement à donner aux aventuriers.

Après trois jours de marche, les aventuriers découvrent une région sauvage encore inoccupée par l'homme. Y avancer n'est pas chose facile, les étangs, les marais, les ruisseaux sont autant d'obstacles à surmonter. Qui plus est, l'emplacement des sites bien que semblable à ceux de la Kamarg d'origine n'est pas identique. Aussi les risques de se perdre dans cette étendue sauvage sont grands. Si les personnages décident de fouiller consciencieusement cette partie, ils ne trouvent que des taureaux sauvages, des flamants et des chevaux cornus. A l'occasion ils découvrent quelques vestiges des groupes disparus, mais rien d'inquiétant.

Si les aventuriers suivent le même cap durant dix jours ou remontent les traces des disparus, ils arrivent alors à la frontière des deux Kamarg. Sur cette ligne, tous les animaux découverts sur ce monde refusent de faire un pas de plus. Si les aventuriers les y forcent, les animaux se mettent à hurler et meurent en 1D3 rounds. Seuls les aventuriers et les animaux provenant de la Kamarg terrestre passent impunément cette ligne invisible.

Au delà commencent les cauchemars des Kamarguais.

Les Terres du Cauchemar

En quelques dizaines de mètres après la frontière, le paysage se transfigure en une horreur sans nom. Les marais deviennent fétides, la brume légère devient poisseuse, opaque et nauséabonde. Des étendues sont calcinées, comme marquées par de terribles combats. Des piquets sur lesquels sont empalés des têtes se dressent deci delà. Les aventuriers peuvent aussi découvrir des excréments et des traces de baragouins en grand nombre dont la présence est bientôt confirmée par le cri caractéristique de ce monstre. Malheureusement pour les voyageurs, ce cauchemar est aussi visible que la Kamarg qu'ils viennent de quitter. Ils doivent dès lors avancer avec la plus extrême des précautions s'ils ne veulent pas rencontrer de graves difficultés. En fait, les deux cauchemars sur lesquels repose cette partie du monde sont incontournables pour les aventuriers. Quoi qu'ils fassent et quel que soit leur itinéraire, ces cauchemars viendront aussi sûrement à eux que la mort termine la vie.

A la fin d'une journée, les personnages aperçoivent au loin les lueurs d'une ville. S'ils s'en approchent, ils découvrent alors qu'il s'agit d'Aigues Mortes et du château Airain. Ces doubles présentent évidemment quelques différences avec les originaux qu'ils ont quittés voici une quinzaine. Les murailles sont délabrées, une fumée noire et grasse sort des cheminées des maisons, des cadavres démembrés pendent après les tours. La douce musique des pièges à vent est remplacée par une inquiétante cacophonie provenant de hauts tubes métalliques percés d'ouvertures multiples. En s'approchant les personnages peuvent constater que les abords de la ville et de la cité sont infestés de baragouins. Avec un peu d'attention, les aventuriers identifieront plusieurs baragouins comme des personnes de connaissance qu'ils ont quittées voici quelques jours. Comble de malchance, ils peuvent aussi découvrir des baragouins portant leur propre visage. Quant au Château Airain, il apparaît entièrement transformé en un noir donjon couvert de ronces animées de mouvements pour le moins étranger au monde végétal. Posé sur cette tour de mauvaise augure, les aventuriers peuvent découvrir le palais flottant de Voïdok Goulka, le sorcier bulgare. Si vous utilisez les règles de Santé Mentale présentées dans La France, quelques jets sont alors de rigueur.

Que faire ? Les aventuriers ont tout intérêt à décamper. Entrer dans Aigues mortes habitée par des milliers de baragouins tient du suicide. Quant à explorer le donjon et le palais flottant, n'oubliez pas que la curiosité est un vilain défaut. Devant la porte d'entrée du donjon, deux baragouins sont enchaînés. L'un ressemble au comte Airain et l'autre à Noblegent. L'intérieur de la tour est un gigantesque laboratoire où le sorcier transforme les hommes en baragouins. Une odeur de sang et de décomposition imprègne chaque salle. Des centaines de scientifiques y travaillent jour et nuit comme des forcenés. Si les personnages sont capturés, c'est ici qu'ils seront emmenés et transformés en monstres en 1D4+1 semaines, du moins s'ils ne réussissent à se sauver. Ils pourront y retrouver plusieurs personnes ayant disparu déjà à moitié transformées. Le sorcier bulgare se trouve dans son palais flottant entouré de toute une cour de mutants tous plus horribles les uns que les autres, caquetants et crachotants. Assis sur le Trône des Seigneurs Gardiens, Goulka passe son temps à jeter des regards mielleux sur son entourage. Le sorcier apparaît horriblement transformé, comme si ses traits révélaient la noirceur de son âme. Il arbore un visage d'une cruauté sans borne, son corps est aussi décharné que celui de la mort et ses ongles ressemblent à de longues griffes effilées.

Même si les aventuriers réussissent l'exploit de tuer Goulka, cela ne changera pas grand chose. Quelques rounds plus tard, nourri par le souvenir des Kamarguais, il réapparaît !

Les Granbretons

Le second cauchemar n'est pas moins horrible que le premier. Au cours d'une journée, les aventuriers aperçoivent subitement des ornithoptères jaillissant des nuages. Quelques minutes plus tard, de sombres colonnes apparaissent au loin. Il s'agit d'une gigantesque armée granbretonne marchant dans la direction des aventuriers. Si les personnages prennent de bonnes précautions, ils peuvent espérer échapper à la vigilance des Granbretons. Ils peuvent alors constater que les ornithoptères volent péniblement et semblent en bien mauvais

état. Plus tard, s'ils observent les Granbretons ils découvrent une piteuse armée. Les chevaux sont efflanqués et ont perdu depuis longtemps leurs fers. Les armures des soldats sont souillées et rouillées. Les étendards pendent mollement aux hampes. A la tête de l'armée chevauche le baron Méliadus. Depuis des semaines, cette armée erre dans les marais recherchant désespérément la Kamarg. Épuisés, les Granbretons n'en sont pas moins restés violents et dangereux. Avec beaucoup de discrétion, les aventuriers peuvent échapper aux Granbretons. Dans le cas contraire, des ornithoptères finissent par les repérer et tournoient autour d'eux. Quelques heures plus tard, des centaines de cavaliers, des loups, les rattrapent et les capturent vivant. Ils sont dès lors remis au baron Méliadus qui utilisera tous les moyens pour leur faire avouer la route menant à la Kamarg. Les personnages peuvent se tirer de ce mauvais pas en les guidant jusqu'à la frontière séparant les deux Kamarg. Ils pourront alors la passer tandis que le cauchemar vivant restera prisonnier de l'autre côté, le baron Méliadus pestant et jurant leur mort à la prochaine rencontre.

Après ces deux épreuves, les personnages finissent par quitter cette région et entrent dans un désert gris. La frontière est quasiment visible. En effet à part quelques sinuosités, le paysage de la Kamarg cède la place en quelques mètres seulement à un désert gris, froid et sombre. Le soleil qui éclaire la Kamarg semble impuissant à illuminer cette désolation. A partir de cette limite, la machine du peuple de l'ombre et la Kamarg n'affectent plus ce monde qui apparaît enfin tel qu'il est.

Le Désert Gris

Ce monde apparaît comme un désert rocailleux où les roches et les graviers présentent la même teinte grisâtre. Aucun relief ne brise son étendue. A perte de vue, il s'étend toujours identique. En dépit de l'absence de soleil et d'étoiles, une faible lueur semble provenir du sol et donne l'impression d'une journée hivernale. La température avoisine les dix, douze degrés et demeure constante. L'air est calme, pas la plus petite brise ne souffle sur ces lieux désolés.

Les personnages ont beau chercher, ils ne trouvent aucune trace de vie, aucun vestige, aucun fossile. La vie semble être inconnue en ce monde. Par contre, les aventuriers peuvent remarquer les traces d'un groupe qui s'est enfoncé dans le désert gris. Le pister ne pose aucun problème. Par crainte de se perdre, les disparus ont construit à intervalle régulier des cairns de pierre. Si les personnages suivent leurs traces, celles-ci les mènent tout droit à la cité condamnée. Après quelques jours de marche, les personnages aperçoivent une ligne émeraude barrant l'horizon droit devant eux. En s'approchant ils découvrent une jungle aux arbres gigantesques. Cette forêt semble sortir elle aussi du néant. Un soleil rougeoyant éclaire la jungle.

La Cité Condamnée

La forêt se compose d'arbres inconnus ressemblant à des fougères arborescentes. Ceux-ci dépassent pour la plupart trente ou quarante mètres. Une mousse brunâtre épaisse de plus d'un pied recouvre le sol. Ce tapis dissimule perfidement des sables mouvants où a disparu le groupe suivi par les aventuriers. Bizarrement, la jungle est totalement silencieuse. Pour cause, aucun animal n'a survécu aux Eldyass. La forêt ne comprend non plus aucune route, chemin ou sentier. Il faut

monter jusqu'à la cime d'un arbre pour découvrir les coupoles et les clochetons d'une cité lointaine.

Atteindre la cité nécessite quelques jours de voyage à travers la jungle silencieuse. Cette ville offre un spectacle étrange. Des palais immenses s'ordonnent lâchement autour de vastes esplanades désertes sur lesquelles s'engouffre un vent chaud. Les bâtiments comptent plusieurs dizaines d'étages, leurs façades sont percées par des centaines d'ouvertures. L'intérieur est aussi troublant. Il n'existe aucun couloir, toutes les pièces se prolongent et forment un dédale complexe. Chaque pièce est richement meublée et recouverte d'une épaisse couche de poussière. De grands coffres de bois noir contiennent quantité de vêtements encore en bon état et divers ustensiles. Les portes sont en bronze, la plupart verdies par l'âge. Toutes s'ouvrent en proférant de sinistres grincements. Les plafonds sont ornés de fresques écaillées. Au gré de leur pérégrination, les aventuriers peuvent découvrir quelques squelettes d'Eldyass. Chacun porte encore ses bijoux et des restes de soieries s'accrochent aux ossements. Ceux-ci se comptent par milliers à travers la cité. Depuis longtemps, les survivants se passent d'enterrer leurs victimes. Des coffrets de plomb gravé contiennent des tablettes d'argile couvertes de signes incompréhensibles. Ces coffrets sont très fréquents.



Les personnages peuvent passer plusieurs jours à visiter la cité tant celle-ci est vaste. Elle couvre en effet plusieurs dizaines de kilomètres carrés. Avant cela, les Eldyass les découvriront.

Un premier groupe de quelques individus cherchera à capturer un ou plusieurs aventuriers afin de s'en repaître. Les Eldyass attendront la nuit pour passer à l'action. Pendant la journée, les personnages auront l'impression d'être suivis.

Leurs compétences de Discrétion permettront aux monstres de les suivre sans risque d'être repérés. N'oubliez pas non plus qu'ils connaissent le moindre recoin de chaque bâtiment. Depuis des millénaires la ville est leur terrain de chasse. Une fois que les aventuriers auront installé leur campement et que la plupart d'entre eux seront assoupis, les Eldyass passeront à l'action. Déterminez leur nombre d'après celui des aventuriers. N'oubliez pas que leur but est de les capturer vivant. Cela ne leur sert à rien de les tuer. S'ils réussissent à capturer l'un des personnages, les autres ont intérêt à les poursuivre s'ils veulent revoir vivant leur compagnon.

Le lendemain, un autre groupe d'Eldyass viendra à leur rencontre, mais cette fois ouvertement et paisiblement. Il s'agit de Jéziad et de ses deux compagnons. Leur but est simple, tromper les aventuriers et les convaincre de les libérer, eux les pauvres victimes. Ils leur racontent une histoire totalement différente de la vérité. Un puissant démon a emmené leur paisible cité dans ce monde et s'est nourri des âmes des habitants. Quelques uns se sont même vendus à lui et le servent, tels les misérables qui les ont attaqués la nuit dernière. Eux, les Eldyass, sont impuissants contre ce monstre. Ils offrent toutes leurs richesses aux personnages pour qu'ils les libèrent de ce fléau...

Le Temple

Le bâtiment diffère totalement de l'architecture générale de la cité. Tout en pierre sombre, ses formes sont épurées. Il ressemble en fait à un gros cube percé d'une porte d'acier. La porte close s'ouvre d'une seule poussée de la main. L'intérieur baigne dans une chaude lumière. Le cube forme une seule pièce déserte, en son centre un escalier s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Plusieurs squelettes d'Eldyass aux os brisés gisent épars dans le cube.

L'escalier descend sur plusieurs centaines de mètres et aboutit à une caverne de grande taille. La même lumière éclaire ces lieux occupés par une forêt. Des animaux y gambadent paisiblement. Un chemin mène à une tour située au milieu de la forêt. Près de l'entrée de la grotte, une pile d'ossements haute de plus de deux mètres constitue un sombre avertissement pour les Eldyass.

Dès que les aventuriers sortent de l'escalier ils peuvent voir Hasdahr les attendant devant la tour. Hasdahr attend un geste agressif de la part des intrus pour les attaquer. Si ce malheur arrivait, le géant ne ferait alors aucun quartier. Par contre si les aventuriers lui parlent, ils pourraient alors apprendre la nature véritable et l'histoire des Eldyass. A eux de décider alors de leurs actions.

Caractéristiques

Les Eldyass

Les Eldyass						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
2D6	2D6	3D6	4D6	5D6	4D6	4D6
Points de Vie Moyens: 9						
Armure : 1D3						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Dague		30 %		1D4+2		40 %
Arc 40 %		1D8+1		- %		
Compétences : Mouvement Silencieux 40 %, Se Cacher 40 %, Embuscade 50 %.						

Les Eldyass ont une taille humaine mais possèdent une ossature très fine et une faible musculature. Cette finesse liée à une agilité extraordinaire leur donne une grâce naturelle toute féline. Les traits de leur visage sont très fins et même les hommes paraîtront féminins aux yeux des aventuriers. Leurs yeux présentent des couleurs chatoyantes, vert, bleu et violet. Leur chevelure est longue et soyeuse, la plupart du temps de couleur châtain ou blond. La peau des Eldyass apparaît cuivrée, certains ressemblent même à des statues coulées dans ce métal. Finalement leur voix atteint un champ plus vaste que celle des humains aussi bien dans les aigus que les graves.

Les Eldyass portent des vêtements bouffants tout en soie. Ces habits de couleurs vives arborent des broderies d'or et d'argent et quantité de perles. Les bagues et les pendentifs sont aussi très courants et alignent pour leur part rubis, diamants et émeraudes. Chaque Eldyass porte aussi un long poignard effilé à la ceinture et un arc d'os à double courbure.

Auparavant les Eldyass possédaient de redoutables pouvoirs en sorcellerie. Les derniers survivants sont tellement affaiblis que leurs pouvoirs ont disparu. Cependant un afflux de "sang neuf" leur redonnerait toute leur puissance d'antan. Les Eldyass volent l'énergie vitale de diverses façons, soit au cours de relations sexuelles avec leur victime, soit en buvant son sang ou en dévorant tout autre organe. En fait, chacun d'eux a une méthode singulière de s'alimenter. Les Eldyass peuvent vivre éternellement. L'absence de nourriture les affaiblit lentement. Un Eldyass peut vivre plusieurs siècles avant de s'éteindre faute d'aliment.

Au moment où les aventuriers entrent dans la cité condamnée, il reste seulement une trentaine de survivants.

Gain

La cité condamnée regorge de trésors, beaucoup plus que les personnages ne peuvent en porter. Chacun d'entre eux peut ramener plusieurs centaines de milliers d'A en pierres précieuses.

Le Retour et la Dernière Bataille

Date : 13 Avril

Durée : Une semaine

Participants

Tout personnage présent dans le château Airain peut participer à la dernière chevauchée.

Personnalités Rencontrées

Tous les héros de la saga du Bâton Runique.

Intrigue

Les Granbretons réussissent à briser la machine du peuple des ombres. Aussi Aigues Mortes et le château Airain retournent-ils sur terre. Les Granbretons du fait de la guerre civile ont disparu des environs. Rassemblant leurs compagnons et les gardians, le comte Airain et Hawkmoon partent vers Lon-



dra pour une dernière bataille. Une série d'affrontements meurtriers se conclut à Londra. La mort du baron Méliadus cause la perte de l'empire granbreton déchu par sa nouvelle impératrice, Flana. Les ordres sont interdits et le port des masques prohibé.

Evénements

13 Avril 5299 à minuit : une forte explosion secoue le château Airain et Aigues Mortes. La machine de cristal est détruite. La cité et le château sont revenus à leur emplacement originel. Bizarrement, les environs semblent déserts, pas le moindre soldat granbreton n'apparaît.

14 Avril : des patrouilles partent explorer les environs. Les personnages comme tous les autres ne découvrent que désolation et souffrance. Quelques misérables à la frontière de la Kamarg, leur apprennent que les Granbretons sont partis précipitamment.

14 Avril au soir : Orland Fank arrive au château Airain et remet six heaumes d'argent. Plutôt que d'attendre l'ennemi, le comte Airain décide de le chasser. Tous les cavaliers se rassemblent pour partir le lendemain.

15-27 Avril : emportée par un souffle de violence, l'armée de la Kamarg déferle sur la France. Avec l'aide des résistants, les villes tombent comme des fruits mûrs. Les garnisons squelettiques laissées par les Granbretons disparaissent les unes après les autres tandis que des résistants renforcent l'armée de la rébellion.

28 Avril : la bataille du Pont d'Argent

L'armée, une fois le Pont d'Argent passé, rencontre les Granbretons. Cependant la seule intervention des Légions de l'Aurore provoque la déroute de l'ennemi.

Après cette facile victoire, Hawkmoon est frappé par le Joyau Noir. Craignant pour lui, l'armée repart aussitôt en direction de Londra.

30 Avril : la bataille de Londra. Cette dernière bataille doit être la plus difficile, la plus héroïque pour les aventuriers. Toutes les légions de l'empire sont là contre une poignée d'hommes et une femme, Yisselda. Une première mêlée féroce se tient devant les portes de la cité. Les Légions de l'Aurore permettent de gagner cette première lutte et d'entrer dans la capitale de l'Empire Ténébreux. Là, la mêlée devient encore plus sauvage et féroce. Lentement les soldats de la Kamarg périssent les uns après les autres. Alors que l'étau autour des personnages semble devoir les briser dans la minute

même, les Granbretons cessent le combat et jettent leurs armes. Les aventuriers apprennent alors que le baron Méliadus est mort et que l'impératrice Flana a décidé la fin de l'Empire...

Le retour dans leur pays sera certainement partagé entre la gloire, la joie et la peine devant les désolations et les morts des amis provoquées par l'Empire Ténébreux.

Gain

Plus que tout objet ou bien, les aventuriers peuvent se prévaloir désormais d'appartenir à la poignée de héros qui a défait un empire de millions de guerriers !



L'Art de la Guerre



La Connaissance de la Guerre

L'art de la guerre connaît à l'époque d'Hawkmoon de grands bouleversements. L'Empire Granbreton introduit en effet de nouvelles armes et les tactiques appliquées. Dans l'Europe du Tragique Millénaire, la force militaire demeure la base de tout pouvoir. Les rois et les nations vivent et meurent par les armes. Toutes ces raisons expliquent pourquoi l'art de la guerre est apprécié et recherché dans tous les pays, faisant de l'homme de guerre la pièce maîtresse de toute politique.

Ce chapitre est l'adaptation au jeu Hawkmoon des règles de batailles présentées dans l'Octogone du Chaos.

Cette compétence recouvre toutes les activités déployées par un capitaine de guerre, ses lieutenants ou le commandant des troupes. Construire un camp retranché à grande échelle, maintenir la discipline, commander lors d'une bataille, diriger le siège d'une place forte etc... sont autant de points regroupés sous cette compétence. Cette dernière peut être acquise par n'importe quel personnage, le guerrier bénéficiant de certains avantages lors de la création du personnage. D'un point de vue pratique, cette nouvelle compétence se range dans le groupe des Connaissances. Son pourcentage de base est égal à 0 augmenté du bonus approprié. Une INT minimale de 12 est nécessaire à la connaissance de cette compétence, à moins que le personnage ne soit un guerrier. Connaissance de la Guerre ne peut progresser qu'en bataille. Le personnage gagnera 1D10 % dans la compétence, s'il remporte une victoire en tant que commandant d'armée et si l'effectif placé sous ses ordres est supérieur à son niveau de compétence multiplié par 50.

Supplément pour le Guerrier

Si un personnage n'est pas guerrier pilote lors de sa création, le joueur devra alors jeter 1D10. Si le résultat obtenu est égal à 9, le personnage sera lieutenant et possèdera la compétence Connaissance de la Guerre à 40 %. Si le jet est égal à 10, le personnage est capitaine de guerre et il maîtrise la compétence Connaissance de la Guerre à 60 %.

Financièrement un lieutenant débute le jeu avec son INT x 3D100 A. Un capitaine commence avec son INT x 5D100 A.

Représentation des Batailles

Les personnages seront, tôt ou tard, impliqués dans l'une des guerres qui ensanglantent l'Europe du Tragique Millénaire. Les "casus belli" y sont fréquents et divers tels rivalités ancestrales entre barons pour la possession d'un arpent de terre ou d'un village, l'appât du lucre qui dresse l'un contre l'autre les princes marchands, ambitions des rois et surtout les conquêtes de l'Empire Granbreton.

L'importance de ces batailles varie de quelques dizaines d'hommes à plusieurs milliers, voir davantage. Le système présenté ici vous permettra de résoudre les batailles auxquelles vos aventuriers participeront.

Choix de l'Echelle

Le déroulement d'une bataille s'opère suivant un enchaînement de phases dont la succession doit être respectée. Pour commencer le maître de jeu choisit l'échelle du combat (voir le tableau 1 en annexe). Ce choix est déterminé par comparaison entre les effectifs des deux armées. Ceux-ci sont ramenés à des Points d'Effectif qui varient de 2 à 20. Par exemple, si une armée compte 5 000 hommes et la seconde 7 000, elles seront toutes deux comprises dans la tranche de 1 000 à 10 000. L'échelle choisie sera donc le 1/500. De ce fait, la première armée possède 5 000/500 points d'effectif, soit 10 points et son ennemie 14. L'échelle employée est obligatoirement la même pour les deux armées. Si ces dernières ne sont pas comprises dans la même tranche d'effectifs, par exemple 900 hommes face à 2 000, on choisira l'échelle la plus grande parmi les deux possibles (soit le 1/50 dans l'exemple ci-dessus).

Utilisation du Terrain

Avant toute bataille, chaque commandant fait manoeuvrer son armée dans l'espoir d'occuper une position avantageuse pour la suite des événements. Il peut s'agir d'une colline, d'une forêt ou de tout autre lieu favorable à la défense. Chacun des deux commandants effectue un jet sous Connaissance de

la Guerre et se réfère au Tableau 2. En cas de réussite, l'une des zones occupées par l'armée est avantageuse. En cas de maladresse l'une des zones correspond à un lieu où les troupes sont vulnérables, tels le fond d'un val, un marécage etc... La localisation des zones avantageuses et vulnérables se détermine sur le tableau 3.

Chaque armée se subdivise en trois corps, chacun occupant une des trois zones suivantes : l'aile droite, le centre et l'aile gauche. Chaque subdivision correspond à une partie de l'armée et au lieu qu'elle occupe. Le champ de bataille se divise donc en six zones, l'aile droite d'un camp faisant face à l'aile gauche ennemie et réciproquement.

Le modificateur de combat apporté par une zone avantageuse s'applique uniquement si les troupes qui l'occupent sont en défense. Le modificateur dû à une zone vulnérable s'applique dans tous les cas. Les effets sur le combat sont regroupés sur le Tableau 6. La nature précise (colline, bois, marais...) de ces zones est laissée à votre choix.

Exemple : Shardekh Doggan, capitaine de la légion sauvage composé de renégats granbretons fuit les armées impériales dans les steppes de la lointaine Moscovie. Les éclaireurs lui rapportent la présence d'une armée kozaki leur barrant la route. L'empire a certainement soudoyé ces féroces guerriers afin de ralentir les fuyards. La compétence de Doggan en Connaissance de la Guerre est de 92 %. Le résultat du test donne 64, une réussite. La zone favorable déterminée sur le tableau trois est l'aile gauche (6 sur le D6). Le joueur décide qu'il s'agit des ruines d'une cité du Tragique Millénaire.

Répartition des Effectifs

Le terrain déterminé, chaque commandant répartit ses points d'effectifs entre ses trois zones. Le joueur décide librement de l'attribution de ces points, toutefois chaque zone devra compter au moins un point d'effectif.

Si le commandant ne dispose que de un ou deux points d'effectifs, il devra les impartir au centre. A vrai dire, ce cas de figure est très rare.

En effet cela signifie qu'une des armées écrase par le nombre son ennemi. En ce cas, peut-on encore parler de bataille... le mot carnage serait plus approprié. Le commandant subdivisera ensuite pour chaque zone les points impartis entre la première ligne et la réserve. Cette division ne doit satisfaire qu'à une seule condition : la première ligne d'une zone donnée ne peut pas compter plus de 6 points d'effectif avant la bataille. Celle-ci engagée, cette limitation est levée.

Au début de chaque tour de combat les réserves peuvent rejoindre la première ligne de leur zone. Elles peuvent également être transférées dans les réserves des zones adjacentes, sous certaines conditions définies ultérieurement. Seuls les effectifs placés en première ligne sont révélés au joueur adverse, les réserves sont gardées secrètes.

Exemple : Shardekh Doggan dispose de 9 points d'effectif. Il les dispose de la façon suivante 5 sur l'aile gauche, 2 au centre et encore 2 à l'aile droite. Shardekh dispose tous ses effectifs de gauche en première ligne. Au centre et à l'aile droite, il dispose un point en première ligne et un en réserve.

Détermination de la Valeur de Combat des Armées

Il paraît évident qu'à effectifs égaux, une troupe de mantes, les gardes de l'empereur Huon, l'emportera toujours sur une compagnie constituée de paysans armés de fourches. Il en sera de même pour de nombreux autres combattants. Il s'avère donc nécessaire d'introduire un nouveau facteur (la valeur de combat) rendant compte de ces différences. La valeur de combat est toujours définie pour un point d'effectif (voir tableau 4).

La valeur d'une armée est déterminée en additionnant les différents facteurs de combat de chaque effectif en présence. Ce calcul s'effectue après la répartition par zone des points d'effectifs. Par la suite, les joueurs se servent uniquement des points de combat et non plus des points d'effectif.

Exemple : les 9 points d'effectifs commandés par Shardekh correspondent à 1 point d'ornithoptère, 1 point de canon flamme et 7 points de guerriers granbretons. Les ornithoptères et les canons flamme se situent à l'aile gauche. L'aile gauche compte donc $6+4+6=16$ points. La première ligne et la réserve du centre et de l'aile droite compte chacune 2 points.

Victoire

L'armée victorieuse est celle qui perce la première le front adverse. La percée effectuée, l'armée vaincue se débande sous la menace d'être enveloppée. En terme de jeu, cette percée correspond à l'anéantissement complet des points de combat d'une des trois zones adverses. C'est-à-dire non seulement la destruction de la première ligne mais aussi celle de la réserve de la zone considérée.

Le maître de jeu fixe le nombre maximum de tours de combat en se référant à l'échelle utilisée et à l'heure d'engagement de la bataille. Une fois la nuit tombée, la lutte cessera le plus souvent. En dehors de la condition de victoire présentée ci-dessus, le maître de jeu est libre de déterminer toute autre condition obéissant aux impératifs de sa campagne.

Combat

Les commandants d'armée décident du statut de chacune de ses zones. Les points de combat peuvent être mis en attaque ou en défense. Deux zones s'affrontent si au moins l'une d'entre elles est en attaque. Si toutes deux sont en défense, le combat ne peut avoir lieu. Lorsqu'une zone est déclarée en attaque, son statut reste inchangé jusqu'à la fin de la bataille. Par contre, une zone en défense peut passer en attaque si le commandant est positionné en réserve.

Seules les zones en vis à vis peuvent s'affronter : centre contre centre, aile gauche contre aile droite adverse et vice versa. L'aile gauche ne peut pas attaquer le centre ennemi. Les points de combat placés en première ligne d'une zone doivent y rester. Par contre au début d'un tour de combat, les points placés en réserve peuvent rejoindre la première ligne de leur zone. Si le commandant est placé en réserve, celui-ci peut les déplacer vers la réserve d'une zone adjacente. Il ne peut le faire qu'au début de tour.

La procédure de combat est la suivante : le nombre de points de combat en première ligne détermine pour chaque zone la quantité de D10 à lancer (voir tableau 5). Sur un résultat de 9 ou 10 par jet de dé, l'ennemi perd un point de combat dans la première ligne de la zone concernée.

Exemple : Shardekh place toute son aile gauche en attaque. Forte de 16 points, 5D10 doivent être lancés pour déterminer les effets de l'assaut. L'aile droite des Kozakis compte en première ligne 5 points, donc deux dés doivent être lancés. Les résultats des D10 sont 2, 9, 4, 10 et 9 pour les Granbretons et 8, 6 pour les Kozakis. L'attaque lancée est dévastatrice, les Kozakis perdent 3 points de combat sur les 5 de leur aile droite.

Rôle du Commandant dans la Bataille

Le commandant a le choix entre trois possibilités au cours de la bataille. Il est libre d'en changer à chaque tour, mais le joueur devra toujours préciser sa position.

Si le commandant est en réserve, il ne peut pas influencer les combats des premières lignes. Toutefois, au début de chaque tour il pourra transférer une partie ou la totalité des points de combat de la réserve d'une zone vers une zone adjacente. Dans cette option, il ne risque pas d'être attaqué.

S'il se place en première ligne, le commandant influe directement sur les combats par son habilité tactique. Le joueur effectuera à chaque tour un jet sous sa compétence Connaissance de la Guerre. En cas de réussite, un bonus de +1 est accordé aux jets de dés effectués lors des attaques menées par cette zone. En cas de maladresse, un malus de -1 est appliqué au lancer de dés.

Dans cette position avancée, le commandant encourt le risque d'une blessure. A chaque tour, il devra effectuer un

jet de pourcentage sous son POU x 4. En cas d'échec, le personnage endure 1D8 points de dégâts non absorbés par l'armure.

Pour terminer, le commandant peut se battre au premier rang de ses troupes. Cette attitude accorde un bonus de +1 au combat, ce dernier affectant les trois zones. Dans cette position il devra combattre à chaque tour contre un adversaire tiré avec 1D10 sur le Tableau des Rencontres. L'affrontement aura lieu seul à seul. La mort du commandant entraîne un malus de -1 pour tous les combats de l'armée jusqu'à la fin de la bataille.

Personnages dans la Bataille

Les personnages participeront à la bataille s'ils sont en première ligne. En réserve, ils observeront le combat de loin.

A la fin de chaque tour, les personnages peuvent soit passer d'une zone à l'autre, soit se rendre des premières lignes aux réserves. Suivant le comportement du personnage en première ligne (voir le tableau 7) on utilisera le type de dé défini pour le lancer sur le Tableau des Rencontres (Tableau 8).

Si le résultat obtenu est supérieur à 5, le personnage devra affronter seul son adversaire et aucun secours ne lui sera porté. Le Tableau de Rencontres proposé ne s'applique qu'aux armées européennes. Dans le cas d'une armée exotique (Asiacommunista ou autre), nous vous conseillons de créer vous-même votre propre table et de l'adapter aux combattants que les personnages pourront rencontrer.

Annexes

Tableau 1

Détermination de l'Echelle du Combat

Effectif de L'armée	Echelle	Points D'effectif	Durée d'un Tour de Combat
10-100	1/5	2-20	5mn
100-1 000	1/50	2-20	15mn
1 000-10 000	1/500	2-20	30mn
10 000-100 000	1/5 000	2-20	1 heure

Tableau 2

Utilisation du Terrain

Jet de dés sous la compétence Connaissance de la Guerre.	
Critique	Deux zones avantageuses
Réussite	Une zone avantageuse
Echec	Aucune zone particulière
Maladresse	Une zone vulnérable

Tableau 3

Localisation des Zones Particulières

1D6	Localisation
1-2	Aile droite
3-4	Centre
5-6	Aile gauche

Tableau 4

Détermination des Facteurs de Combat

Paysans, artisans	1/2
Guerriers	1
Mutant	1
Gardians	2
Grandes compagnies de mercenaire	2
Guerriers Granbretons	2
Guerriers Granbretons d'élite (Mantes, Lions, Sangliers, Taureaux)	3
Guerriers du Dieu Fou	4
Canons flamme	4
Hallucicanon	4
Canon réfrigérant	4
Ornithoptères	6
Flamants	6
Tour de Kamarg	100

Tableau 5

Détermination de la Puissance d'Attaque

Points de Combat	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Nombre de D10	1	2	3	4	5

Note : Après avoir appliqué les modificateurs de combat, sur un résultat de 9 ou 10 par jet de dé l'ennemi perd un point de combat.

Tableau 6

Liste des Modificateurs aux Dés de Combat

Attaque d'une zone avantageuse	-1
Attaque d'une zone vulnérable	+1
Charge	+1
Commandant d'armée au premier rang	+1
Réussite en Connaissance de la Guerre	+1
Maladresse en Connaissance de la Guerre	-1
Mort du commandant d'armée	-1
Poursuite de l'armée vaincue	+3

Note : ces modificateurs sont additionnels.

Tableau 7

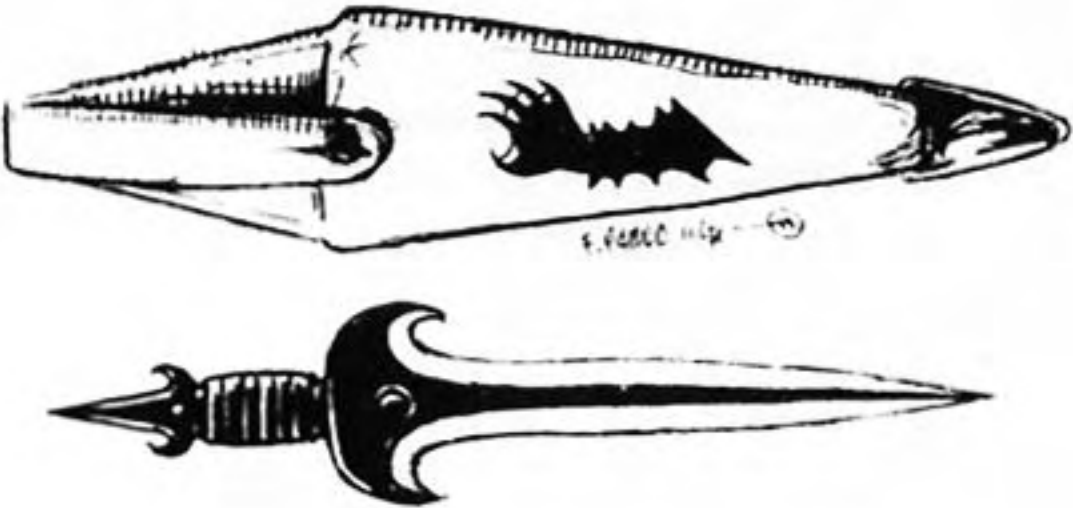
Type de Dés lancés selon le Comportement de l'Aventurier

Comportement	Dés
Prudent	D6
Héroïque	D8
Téméraire	D10

Tableau 8

Rencontres au cours d'une Bataille

1D10	Rencontres
01	le personnage reste à l'abri dans les rangs de son armée.
02	le personnage est victime d'une arme de jet, il perd 1D8+2 points de vie (décompter la protection de l'armure).
03	le personnage fait face à un milicien en armure de cuir, armé d'une pique qu'il manie à 30 %.
04	le personnage fait face à un jeune guerrier. Il porte une demi plaques ainsi qu'un bouclier (parade à 40 %) et manie une hache de bataille à 40 %.
05	le personnage fait face à un vétéran. Il est protégé d'une demi plaques et est armé d'une épée longue qu'il maîtrise à 70 %.
06	le personnage fait face à un lieutenant. Celui-ci porte une armure de plaques, un bouclier (parade à 50 %) et utilise une épée large à 50 %.
07	le personnage fait face à un milicien (voir 03) et à un jeune guerrier (voir 04).
08	le personnage fait face à un cavalier, portant une armure de plaques et un bouclier (parade à 70 %). Il est armé d'une hache de bataille qu'il manie à 70 %.
09	le personnage fait face à deux cavaliers, protégés d'armures de plaques et maniant la grande lance à 80 %.
10	le personnage fait face à un cavalier, portant une armure de plaques de qualité, un bouclier (parade à 80 %) et armé d'une vibralame (78 % En Attaque et 76 % en parade, dégâts : 1D10+1+1D6+1D10, utilisable 1D6 rounds, voir l'Ile Brisée p 22).



**Continuez vos aventures dans
les Terres du Tragique Millénaire avec
le prochain supplément pour**

Hawkmoon

L'Empire Ténébreux

La Kamarg, copyright © 1992 par Oriflam

Edité par Oriflam SARL, titre et marque déposés : 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz

Tous droits réservés

Ce supplément a été conçu pour être utilisé avec le jeu Hawkmoon.

Hawkmoon est une marque déposée, titre commercialisé par Chaosium Inc.

Hawkmoon 1986, Chaosium Inc. tous droits réservés.

1988 édité par Oriflam avec l'accord de Chaosium et de Games Workshop.

Traitement des disquettes en photocomposition : TNI

Imprimerie : Gérard Klopp

UN SUPPLÉMENT POUR

HawkmooN

Approuvé par Michael Moorcock

LA KAMARG

"Je jure de défendre la Kamarg contre tout ennemi, bête, mutant, homme ou dieu.

Je jure d'obéir en tout honneur et en toute circonstance au Comte Airain, Seigneur Gardian.

Je jure de faire le sacrifice de ma vie pour sauver la Kamarg."

Serment des Gardians de Kamarg.

Cette quatrième extension pour HawkmooN vous offre la description complète de la Kamarg. Les tours de guerre, terreurs des Granbretons; les gardians, les marais, Aigues mortes, Arles, le château Airain et sa pyramide, les lois, la langue, plus rien ne vous sera inconnu.

Une grande campagne complète cette description exhaustive du pays qui terrassa à lui seul l'Empire Ténébreux. Cette série d'aventures commence avant même l'arrivée du sorcier bulgare et se termine après l'effondrement de la Granbretagne. Les personnages deviendront des héros défenseurs de la liberté et de l'espoir.

Finalement un système de règles vous permettra de gérer les batailles si fréquentes dans l'Europe du Tragique Millénaire.



Vous devez posséder un exemplaire des règles de *HawkmooN* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

Prix : 126 F

ISBN 2-906897-27-2